

2012 IT大事记
未必是全部，但绝对最精彩



煮酒话轩辕
"轩辕剑"的"历史颠覆"



使命召唤
黑色行动Ⅱ

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第426期
01 月上
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



www.popsoft.com.cn
ISSN 1007-0060
01
9 771007 006098

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款

收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



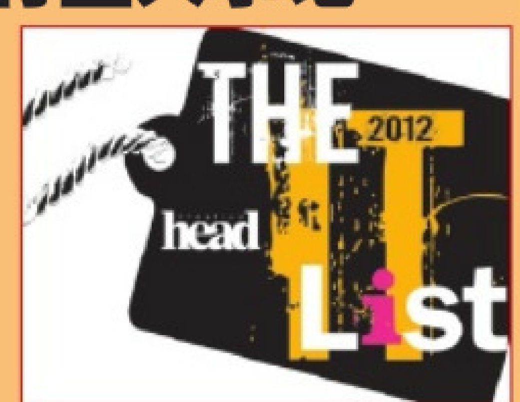
《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。


梦幻龙族2
ml.9hgame.com
韩国高人气格斗网游
格斗无限
萌爱无边
开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

重点推荐

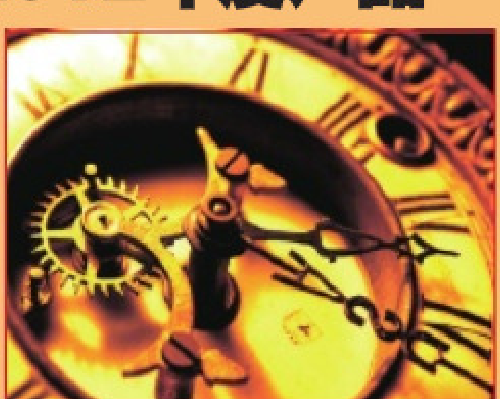
P14 专栏评述
2012年度IT行业大事记

或许是因为和“船票”有关的传说，2012年的事情竟然有几分最后狂欢的色彩。回头看看这一年都上演了什么好戏。这里绝对是最精彩的一部分。



P24 特别策划
《大众软件》2012年度产品

在2012年这个“末日”年份里，软硬件市场仍然新品迭出，争斗不息，在难以计数的产品中，都有哪些给我们留下了最深刻的印象呢？



P105 攻城略地
使命召唤——黑色行动 II

本作故事叙述非常巧妙，将过去和现代两条线索交织起来，充满了悬疑、惊险和时代的沧桑感，此外支线任务和多种结局也提高了游戏的耐玩度。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广　州	李　超	河　南	季允浩
云　南	王　响	甘　肃	孙　伟
甘　肃	卞　喜	北　京	钱林玉
陕　西	周永亮	上　海	吴　京
湖　北	李　玉	天　津	郑　浩
宁　夏	曹玉林	湖　南	郭　鹏
吉　林	谢玉坤	北　京	魏　续
四　川	陆　明	甘　肃	赵　博
北　京	赵　宇	上　海	张　琳
江　苏	罗　浩	新　疆	杜　宇



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发行部 陈志刚（主任）韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年1月1日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

评游析道

@龙门茶社

@在线争锋

极限竞技

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

责编手记



当你拿到这本杂志的时候，应该已经迎来了崭新的2013年，而2012的末日阴霾也早已随风散去。在展望全新未来的同时，回首2012年发生过的那些事，无论是在IT业界抑或是游戏圈内，可圈可点的好戏还是一出接着一出。例如2012年初的方韩之争，暴烈上演的360与百度大战，最伤钱包的中概股危机，国产互联网手机的乱战，土豆与优酷的戏剧性合并，以及团购网站的崩盘和电子商务的疯狂，无论是“情景喜剧”还是“疯狂的闹剧”，常常是你方未唱罢我方已登场。在这些连珠好戏中，我们挑出了那些最为精彩的部分，在本期的“专栏评述”中与各位分享。另一方面，回顾2012年的中国游戏产业，网页游戏增势迅猛，网络游戏徘徊迟滞，国产单机游戏在“仙迷”和“古粉”们的“哄托”下，以及独立游戏开发者们的不懈努力下，也呈现出了一丝希望之光。而手机游戏则处于一个“百花齐放”的状态，资本尚未占据绝对优势，市场也没有被少数几家大型厂商瓜分，仍然是一个充满活力的领域。对于上述这些，本期“专题企划”栏目将以超大篇幅为大家带来2012年度游戏产业报告，内容整合了数百款游戏的产业数据，对2012年的游戏产业背景，包括网络游戏、网页游戏、单机游戏、手机游戏市场，以及电子竞技的状况进行了总体调查、总结和分析。对有志于向游戏这个行业靠拢的读者来说，大家可以从游戏市场的分析中看到未来游戏发展的趋势，找到自己的努力方向。即便是对于只关心游戏本身的玩家来说，游戏市场的走势也可以让大家看到未来哪款游戏更有可能人气火爆，也不失为选择游戏（尤其是网游）的一个参考。

本期责编：Cross





超过400万WLAN接入点密集覆盖
广域3G稳定网络

中国移动随e行，依托中国移动优势网络，面向全国31个省市提供无线上网服务，超过400万的WLAN接入点密集覆盖，优质无线信号，方便随心选择。



覆盖更广 速度更快 资费优惠 接入便捷

随e行,我的随身互联网



移动改变生活

让梦想起飞
魅族MX2手机

■晶合实验室 山青



MX2采用整体成型的不锈钢龙骨及边框，正面取消了实体按键，全部包覆高强度玻璃。其16:10规格的4.4英寸屏幕可支持10点触控，1280×800分辨率下的像素密度为347ppi，已达到视网膜屏标准。底部的触摸式Home键带屏幕唤醒功能，其荧光涂层可在不消耗电力的情况下，让用户在黑暗中辨识按键位置，不过用户也要注意常让手机晒晒太阳，为荧光剂增加亮度

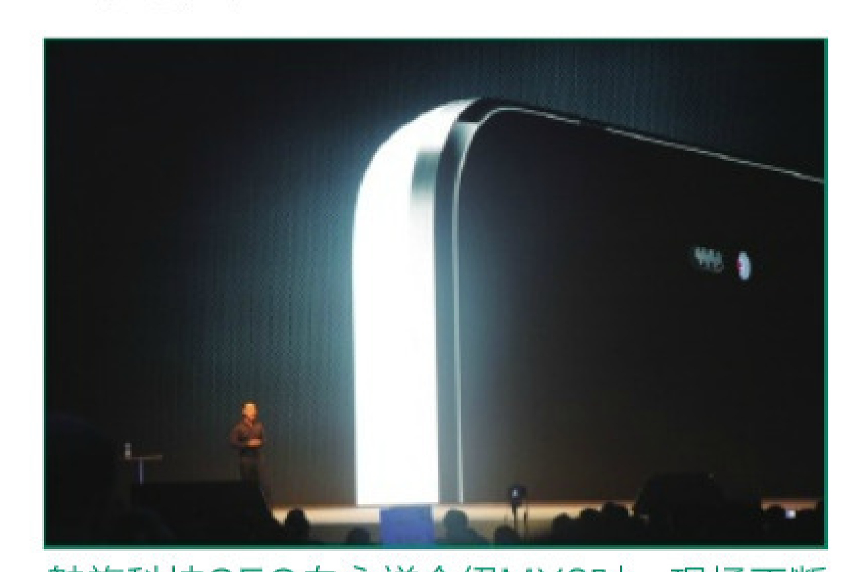


与MX相比，MX2的背壳开启要容易一些，只需用附赠工具按下一个卡榫即可开启，而且内部设计更加严整规范，连Micro SIM卡槽边上也看不到暴露的电路板，全部位于金属罩和绝缘层下。其背部搭载新一代800万像素摄像头，闪光灯采用集成在背壳上的特殊方式



MX2的厚度为10.2mm，重量142g，并不算很轻薄，不过很好的流线外形设计，使其在操控和携带时都不会感到不适

2012年12月27日，魅族科技（MEIZU）在北京水立方召开新品发布会，发布了新一代智能手机——魅族MX2。除了现场的近千名国内外知名媒体、各行业合作伙伴和魅友外，我们还看到了自费而来却因为没有邀请函而被拒之门外的魅族支持者们。作为国产手机品牌中的异类，魅族从来不参与价格竞争，而是更专注于各种软硬件的优化，为用户带来更有特色且更完美的手机产品，拥有这些狂热的拥趸也毫不奇怪。



魅族科技CEO白永祥介绍MX2时，现场不断爆发出惊叹和欢呼声，冬夜水立方的梦幻之美，确实与魅族MX2相得益彰



MX2的3.15mm屏幕边框不仅整体感更好，而且明显降低了整体尺寸，在实际显示面积达到16:9规格4.7英寸屏幕的情况下，手机宽度却接近4.3英寸手机，且长度更短一些，单手操作更加顺畅，手指还可直接按到顶部开关

当然MX2并非仅仅提升了屏幕配置和设计制造水平，内部的软硬件配置更是它的精华所在。它采用独立芯片群，魅族MX5S 1.6GHz四核CPU较上一代效能提升20%，同时更加省电。另外还拥有533MHz GPU和2GB内置内存，配合强大CPU，提供了出色的游戏能力和多任务能力。

它仍然提供了CPU性能调节功能，可根据需要调节为性能优先、性能均衡或省电优先模式。在性能优先模式下，其安兔兔成绩达到16000分，象限测试成绩5235，连续测试并有少量电话和导航应用的情况下，续航时间大约为24小时（剩余15%电量）；性能均衡模式下，类似应用续航时间可达36小时以上，此时安兔兔测试分数为12309，象限测试成绩3671，仍然达到了顶级双核或上一代四核手机的水平，高端应用也仍然流畅。

MX2的主摄像头并未追求像素数，而是继续提升拍摄效果，结合蓝色镜头玻璃、独立ISP（成像信号处理器）等技术，并加入了九连拍、四向全景摄影、图像编辑、色彩滤镜等多种功能。



魅族MX2在软件上的改进也非常多，它仍然采用简洁美观、基于国人习惯开发的Flyme界面，不过版本升级为2.0，基于新的Android 4.1系统。操控更加流畅，并且成为了集操作系统、云服务、在线应用等为一体的系统服务界面。Flyme 2.0在1.0版的基础上有多达3452项的交互改进，并全新开发了应用加密、多媒体便笺、四方向全景拍摄等417项新功能。

魅族MX2目前仅支持WCDMA一种3G制式，支持WiFi、蓝牙无线技术和多种动作感应器，可使用GPS和俄国的Glonas两种卫星定位系统。



摄像头室内实摄效果（微距，白平衡设置为白炽灯，其他均为自动）

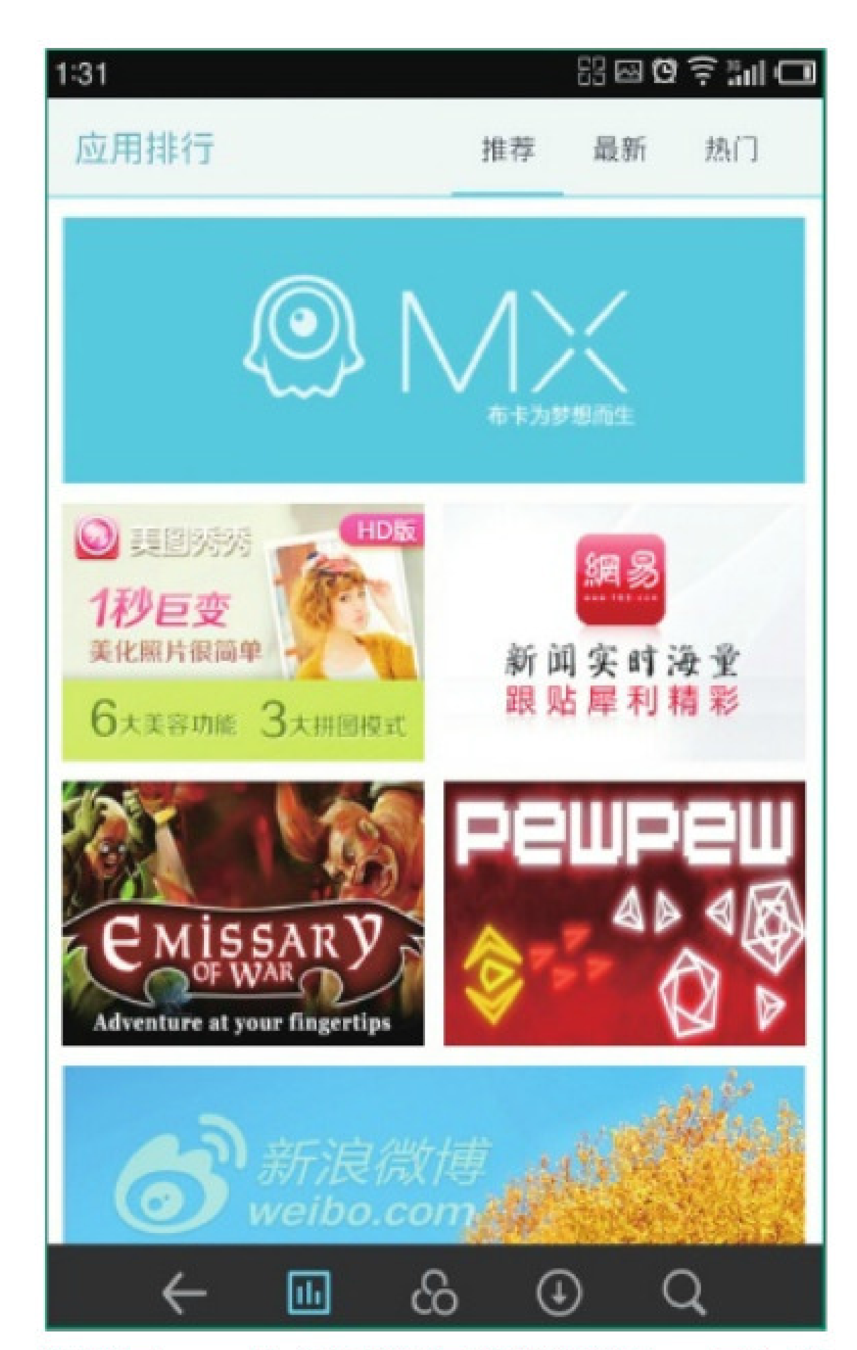




如果说苹果的设计是简洁高雅的话，那么Flyme系统的界面就是极简和素雅了，在它自行开发或进行了重新包装的“文档”“设置”等界面中，都用非常简单的灰色线条图，描绘出了毫不扎眼，但非常易于识别的图标



待机界面的色调同样较为淡雅，将电话与短信界面快捷方式植入后也不显得突兀



魅族Flyme 2.0更重视网络服务能力，网上商店会提供为手机优化过的应用，并且会逐渐加入网上音乐和网上视频等内容，绑定Flyme账户后，还可获得手机找回等多种云服务。魅族将Android 4系统中占地又突兀的底部“返回”和“菜单”键移入了各种应用的菜单栏中，不再单独占据一行，不仅扩大了有效显示面积，而且视觉效果也更好



9连拍实际效果（选取其中的5张作为示例），图中汽车的速度约60km/h，拍摄距离约为8米

总结：

魅族手机是国产手机的最佳典范之一，MX2重新确立了魅族的发展方向，即软件和服务其实比硬件更重要。它也是一款充满了自信的手机，在发售时就已经进行了ROOT破解，理论上讲用户可刷入任意Android系统，不过魅族科技CEO白永祥表示，相信大家体验了其他系统后，也会重新回到Flyme的怀抱中。

游戏冠军之路
明基KX880/890键盘

■晶合实验室 魔之左手

对于电竞游戏玩家来说，在强力的电脑、畅通的网络之外，最重要的就是反应精准、手感舒适、动作流畅的键鼠了。作为外设大厂，明基在2012年初曝光的两款游戏键盘终于正式上市，给玩家带来了相当独特的游戏感受。

紧张激烈的电竞类游戏一直是玩家的最爱之一，尽管很多早期联网电竞游戏已淡出了我们的视野，不过它们的继承者却在互联网上蓬勃兴起。很多运营商引进或开发了并不逊色于早期电竞游戏的网络游戏，而且随着互联网络越来越普及和畅通，个人电脑越来越强大，新一代电竞游戏的影响力已经远超当年需要依托局域网和高档配置的前辈。

KX880外形硬朗，充满机械美感，按键键程中等，力度略软，声音较小，主键区可支持12键同击不冲突，并可锁定Windows键防止干扰。其掌托部分虽小，但有11道深深的防滑凹槽，可以牢牢“粘住”那些爱流汗的手掌



KX880为用户提供了更换键帽的工具和备用键帽，对那些会干扰操作的按键，可以干脆取下，而对一些特殊的键位，也可用鲜艳的备用按键替换，便于识别和操作

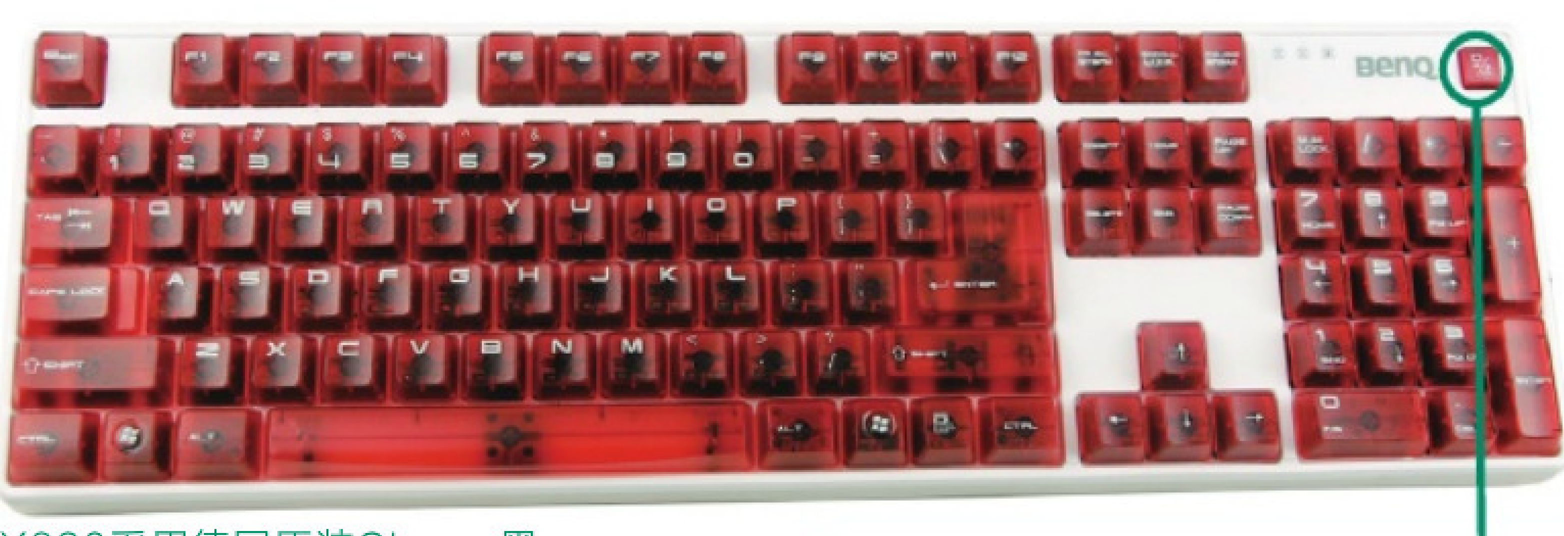
KX880的键帽采用肤质涂层和激光雕刻工艺，键盘底部开有多个较大的泄水孔（F3、F4键和F6、F7键之间的漏光部分），可快速排出泼洒的液体。其顶部F1~F12键与Fn键配合，可进行多媒体快捷操作或载入预设文件



KX880游戏键盘有50个可自定义键，支持5种预设模式，这些数据都存储在键盘内置存储空间中，因此一次设置便可实现不同PC之间的即插即用



KX890的按键为磨砂材质，带有一定的防滑能力，面积相对较大而键间距很小，键程和力度都较大。其所有按键排布为5种不同的高度、角度，用户可以更舒适快速地按到所需按键



KX890采用德国原装Cherry黑轴，深红色半透明键帽让人可以直接看到键轴，与简洁的乳白色壳体搭配，色彩炫目，外形抢眼。它底部带有防滑橡胶垫，拥有内置钢板，安装稳固且强度惊人，重量达到1085g



KX890不仅全按键无干扰，还在键盘右上角安装了全物理防干扰按键，按下后可关闭Windows键和“~”键，让Ctrl与Caps Lock键功能互换，防止在游戏中误触



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★☆

厂商： 明基（BenQ）
上市状态： 已上市
参考价格： 189元/569元（KX880/890）
附件： 说明书、备用工具、备用按键等
咨询电话： 400-888-8980（售前咨询）
推荐用户： 高端游戏发烧友、电竞玩家
相似产品： 苹精灵雷神K9游戏键盘、Cherry MX board 2.0机械键盘（黑轴）等

KX880/890两款键盘都属于明基“冠军之路”系列产品，KX880“武神卷轴”是一款模拟机械手感的背光键盘，而KX890的绰号为“天机镜”，是一款真正的机械键盘。二者均可为用户提供舒适而清晰的按键手感。



KX880/890都采用了镀金USB接口，可保证更好的传输能力，其中KX880还使用了防缠绕的尼龙包线

总结：

KX880/890尽管设计迥异，但都为游戏玩家特别是竞技游戏玩家，提供了最可信任的操控平台。



轻薄实用

戴尔S2440L显示器

■晶合实验室 魔之左手

在U2410M等优秀显示器的推动下，戴尔已经成为中大尺寸显示器市场中最受重视的品牌之一，并且推出了不少很有特色的产品。戴尔于2012年秋季发布的新显示器全部采用窄边设计，不仅可为用户节约桌面空间，而且更适合组建多显示器阵列，符合目前中高端PC的发展趋势。

S2440L采用16:9规格24英寸面板，使其体形纤薄，厚度仅有19mm，黑色外壳与银色支架的搭配，加上非常简洁的外形，使其显得低调而时尚



S2440L的四个边框都仅有18mm，而常见同尺寸显示器左右边框约为28mm，上下边框更宽一些。边框与屏幕的一体化设计，使它在构建多显示器阵列时不会出现遮挡视角的问题，同时控制按键均采用触摸式设计，隐藏在右下边框中



S2440L支持VGA与HDMI两种视频接口。纤薄的体型使它无法内置扬声器，只是提供了音频输出接口，在接口区下方带有束线夹，便于用户整理连线，保持桌面整洁

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
参考价格： 1999元
附件： 电源适配器、说明书、数据线等
咨询电话： 800-858-0888（在线销售）
推荐用户： 追追求外观和性能的中高端家庭、娱乐用户
相似产品： 戴LG IPS237L、AOC 刀锋Ⅲ等

S2440L采用MVA广色域面板，分辨率1920×1080。最高亮度250cd/㎡，动态对比度800万:1，静态对比度5000:1，灰阶响应时间6ms。在实际测试中其MVA面板的色彩优势展现无遗，画面显示艳丽，色阶过渡自然，尽管MVA面板的特性使其响应速度略低，不过在软件测试中，30帧/秒的画面没有出现明显的拖影，实际游戏、视频画面也清晰而流畅。其最高功耗实测为22瓦（100%亮度），实用功耗为18瓦（50%亮度）~20瓦（75%亮度），搭建3显示器平台也仅有不足70瓦的功耗，不会给供电造成压力。

总结：

这是一款实用且精致的显示器，作为PC主显示或构建多显示器平台都相当合适。它出色的显示质量，更是继承了戴尔最受欢迎的中大尺寸显示器的优秀传统，应该会成为戴尔的又一款热卖产品。

创作灵感随身相伴

佳能PowerShot G15相机

■晶合实验室 魔之左手

佳能G1X、索尼RX100等新一代高端DC面世后，受到了市场和媒体、消费者的追捧，说明目前的高端DC市场仍然有相当大的潜力，因此佳能G15的推出也就顺理成章了。

G15采用1210万像素1/1.7英寸CMOS感光器，DIGIC 5图像处理器，图像拍摄和处理能力强大。它支持1080p分辨率摄像、带有多种场景拍摄模式，ISO范围80～12800，曝光速度1/4000秒～15秒，连拍速度可达10张/秒。



佳能G15可以看作是G12迟到的继任者，也可看作是G1X的简化版本。它采用牢固的金属机身，但整体厚度和重量得到了较好的控制，含SD卡重量为350g，手持和携带更轻松，可以直接放在外套口袋中携带

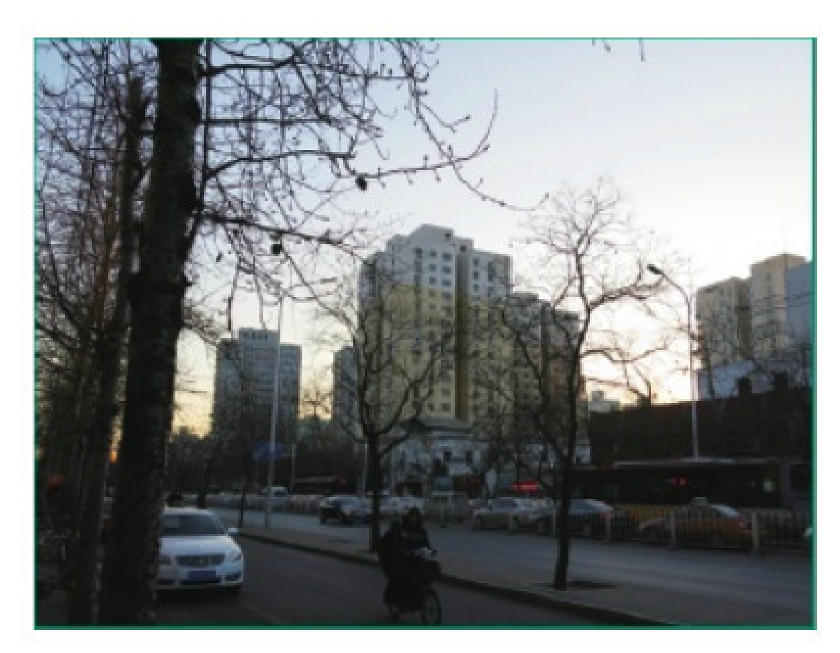


G15搭配的镜头最大光圈达到F/1.8～2.8，明显超过了两款同门兄弟。其镜头护圈可以取下，用来安装一些附加装备





G15的各种操控键和拨轮集中在顶部和背部右侧，专门的曝光补偿操控轮和模式选择转轮贴近但互不干扰，背部和前方还各有一个可自定义的操控转轮，它配备视频拍摄专用按键，操控非常快捷顺手。比较遗憾的是其背部屏幕为固定式，不能旋转



G15的照片色彩柔和，而且大光圈可让我们在逆光、阴暗等不太理想的光照条件下，也能轻松拍出清晰的照片，夜景模式更可通过多次曝光等手段，最大限度地提升照片质量



G15有相当不错的微距拍照能力，在5cm的距离上可拍摄到最细微的部分，同样因为其大光圈能力，我们在如此小的距离上，就可拍摄出主体突出，背景虚化的艺术感照片

总结：

G15的开机准备时间仅有1秒左右，标配920mAh电池可支持200张以上的照片拍摄，是一款能够随时随地记录生活的上佳数码伴侣。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 佳能（Canon）
上市状态： 已上市
参考价格： 3760元
附件： 充电器、说明书等
咨询电话： 400-622-2666（订购热线）
推荐用户： 摄影初学者、高端摄影玩家备用机
相似产品： 索尼RX100、尼康P7700等

数据小堡垒

SP广颖电通Diamond D03移动硬盘

■晶合实验室 魔之左手

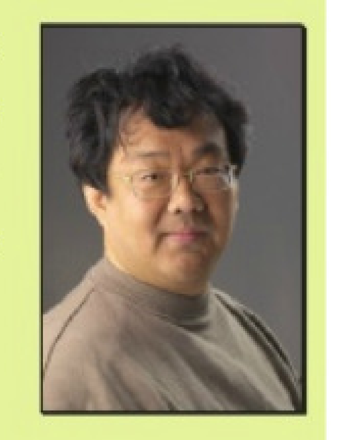


SP广颖电通Diamond D03是一款紧凑型移动硬盘，外形仅比2.5英寸硬盘略大，但黑色碎纹壳体和流线造型，使它显得相当大气沉稳。其表面材质可防刮擦，磨砂材质和纹路增大了摩擦力，手持更加稳定。

底部的LED指示灯带有USB 3.0指示功能，在连接USB 2.0接口时会显示红光进行提示，连接USB 3.0则显示为正常的蓝光。同时它还内建自动省电休眠模式，并可下载SP Widget软件，提供备份功能和全面的安全设置。

在软件测试中，其最高读写速度为112MB/s和108MB/s，远高于USB 2.0设备的水平。实际读写测试中，图片文件夹的读写速度为68MB/s和50MB/s，大尺寸视频文件则可达到87.5MB/s和80.3MB/s，一分钟内就可拷贝一部4GB的高清电影。P





Diamond D03以小巧的体积蕴藏着全面的能力，是一款相当不错的小尺寸移动硬盘产品。

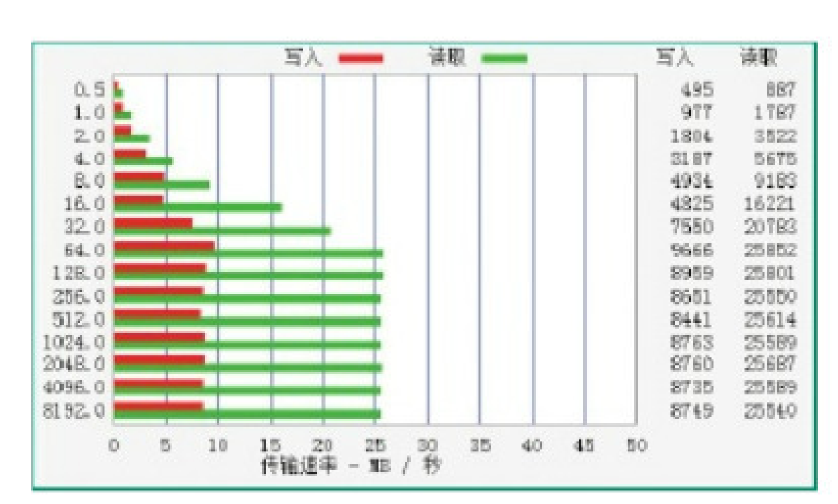
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

厂商： 广颖电通（Silicon Power）
上市状态： 已上市
参考价格： 暂无
附件： USB连线
咨询电话： 0755-83223605（客户服务中心）
推荐用户： 需要轻便小巧及大容量移动存储的商务用户
相似产品： 东芝V6悦乐摇滚系列、希捷Expansion睿翼2.5英寸等

Kingmax晶芯盘是一款外形相当独特的U盘，在闪亮的金属外壳正中央，露出了精细的闪存芯片核心，将科技与时尚融合在一起。我们可通过尾部的大型开孔或自带的金属挂链将它方便的挂在钥匙串等随身物品上，其大小适中的体形和牢固的金属外壳，在携带与使用时既不显得累赘，也不容易丢失或损坏。

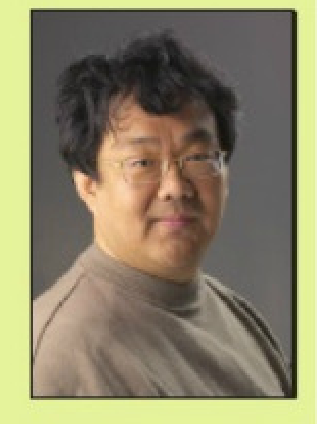
晶芯盘设计中最抢眼的闪存芯片核心被镶嵌于玻璃中，需要用相当复杂的工艺才能使玻璃保持足够平整，并牢固地与金属外壳的其他部分结合起来。在试用中我们用钥匙敲击和刮划这块玻璃表面没有造成任何破坏，说明它在日常应用环境中还是相当可靠的。

晶芯盘支持USB 2.0标准，提供了8GB、16GB、32GB等多种常见容量。实际软件测试中，其读取/写入最高速度为25.8MB/s和9.6MB/s，使用大量图片和大尺寸视频文件进行实际拷贝测试，持续读取速度为22.6MB/s~24.6MB/s，写入速度为6.66MB/s~7.18MB/s，在USB 2.0接口存储设备中处于中等水平。P



读取写入速度测试成绩

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



外形抢眼的U盘，完全可作为个性化饰品，容量价格比也不错，金属外壳让人感觉更放心。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 胜创科技（Kingmax）
上市状态： 已上市
参考价格： 75元/145元（16GB/32GB）
附件： 金属挂链
咨询电话： 800-830-9257（闪存客服中心）
推荐用户： 年轻时尚用户
相似产品： 金士顿DataTraveler SE9、PNY虎克盘等



科技时尚范儿

Kingmax晶芯碟U盘

■晶合实验室 魔之左手

2012年度IT行业大事记

Annual Review of Information Technology

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河



一年很长，长得当人在年尾试图回忆这一年发生的事情时，却觉得很多事情都已经记不大清楚。

一年又很短，短得让人在年尾试图回忆这一年发生的事情时，才发觉不知不觉这一年已经到头。

这是互联网信息爆炸的效果，一年中有太多的事情发生，不停在众人眼前匆匆而过，一桩接一桩毫无间隙，仿佛《骇客帝国》中尼奥眼前的数据流。其实每一年的事情都很多，但是因为移动互联网的发展，每个人即使“在路上”也能“在网上”，加上各种移动互联网应用的蓬勃发展，无尽的内容从每个人的身上迸发出来，汇集到一起就成为信息流的星辰大海，让每个参与者同时成为迷失者。

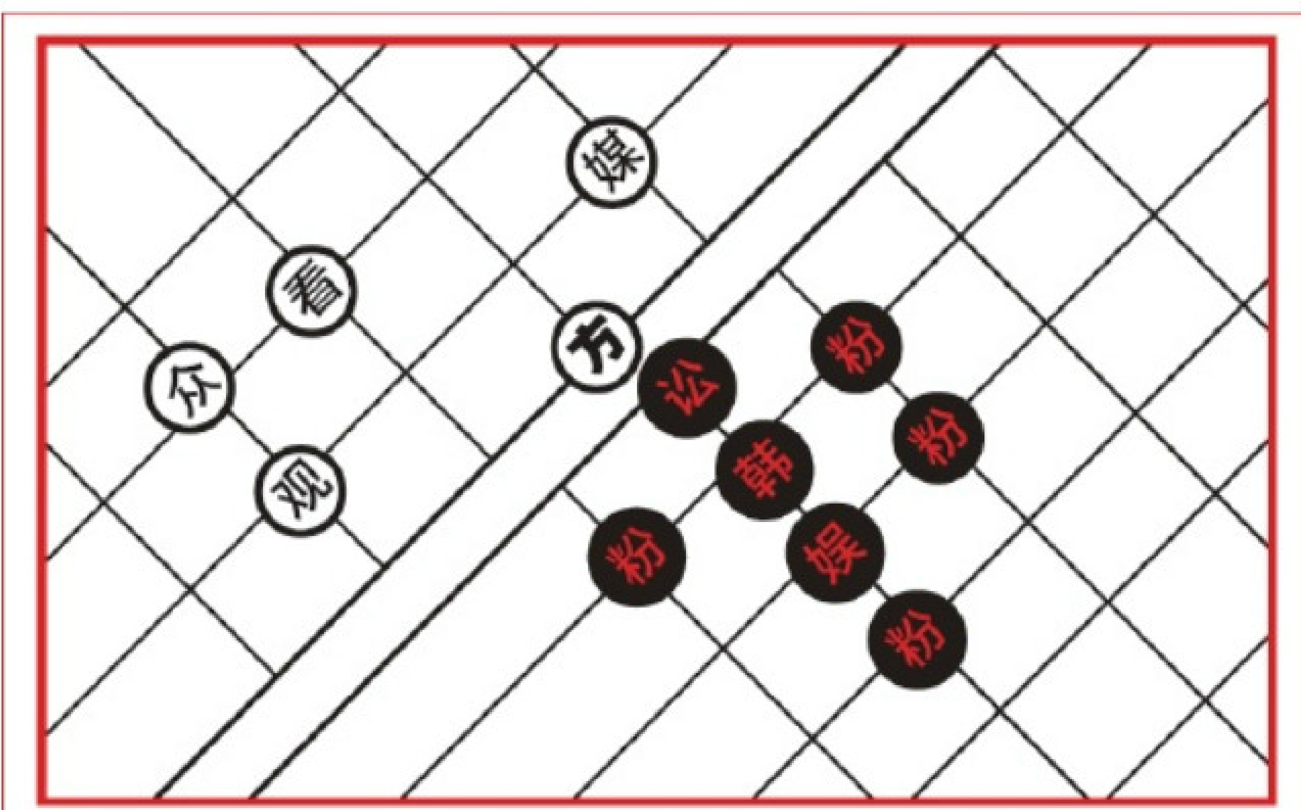
这就是属于我们的2012，它和过去不一样。

或许是因为和那张“船票”有关的传说，这一年的事情竟然有几分最后狂欢的色彩，如过山车忽上忽下，充满了种种荒诞、迷离和隐晦。从春节期间开打的方韩之战，到3月份骤然增加的诸多敏感关键词。和财富有关的股市无论在中国还是外国都让国人笑不出来，和社交相关的应用此起彼伏明争暗斗。苹果应用商店刷榜招人怒骂，安卓操作系统开源之争引发国内外互喷。电子商务的大潮随着团购的败落仿佛要退潮了，却又因为“11.11”光棍节的疯狂24小时而让投资人燃烧。国产手机不再只有“山寨机”，但无论魅族、小米还是AK47，东西好不好不知道，粉丝夹杂着水军先痛骂对方一阵再说，就不想想其实移动、电信或者联通跺一跺脚大家都要色变，都是在给人打工啊。当然做老大的出来混也是要还的，钱赚不赚得到不管，面子是一定要挣足的，该跳出来踢馆砸场的时候一定不会犹豫，“机霸”这样的词也算是年度词汇的候选了，360和雷军、李彦宏、方舟子分别翻脸，越战越勇。不过有翻脸的就有牵手的，前一年还对簿公堂的优酷和土豆在新的一年却忽然情投意合登记领证了，不禁让人回想起那句“没有永远的敌人，也没有永远的朋友，只有永远的利益”。

是的，永远的利益，“天下熙熙，皆为利来，天下攘攘，皆为利往。”太史公在千年以前就这样说，如今仍旧没有变。科技并没有从本质上改变社会斗争的实质，越来越多的新技术只是搭起了一个更大的舞台，让更多的悲剧喜剧在其中上演；也给了每个人一个喇叭，让我们在这个时代都能发出自己的声音。你方唱罢我登场，新人笑完旧人哭。我们固然要关注技术对这个时代的推动，但更多的目光还是要落在我们自身。身处于这个变化激烈动荡不安的世界，面对那么多的争吵和诱惑，路怎么走，我们该怎么选？

那么，大家先回头看看2012年都上演了一些什么好戏吧。这里能看到的未必是全部，但绝对是最精彩的一部分。

一 最狗血的新闻：方舟子与韩寒的战争



关公与秦琼的战争

——韩寒“代笔门”背后的互联网荒诞闹剧

■本刊记者 冰河

当理性不复存在，三个臭皮匠便再也顶不上一个诸葛亮了

新闻回放：

2012年1月15日，就在大家为了即将到来的春运而忙着刷火车票的时候，在互联网行业沉浮多年的麦田忽然发表一篇博文《人造韩寒：一场关于“公民”的闹剧》，质疑著名青年作家兼赛车手韩寒作品“不是自己写作，有人代笔”。由于韩寒在社会上的高知名度，此篇博文引发多方关注，不过当时谁也没想到，这是一场贯穿了2012全年的互联网闹剧的开始。

在博文中麦田认为韩寒是由其父韩仁均代笔、出版商路金波包装、媒体无良吹捧而成的“人造神话”，并列举韩寒赛车赛程安排与发博文的多次时间重叠质疑韩寒博文代笔。随后韩寒发表博文《小破文章一篇》回应，表示绝无一字代笔，并悬赏2000万人民币寻找代笔人。随后范冰冰发微博支持韩寒，加磅2000万。4000万天价悬赏吸引了大量网友关注。1月18日，麦田发表第二篇博文继续炮轰韩寒，原本无意介入的方舟子发了一条微博调侃。而韩寒发表博文《正常文章一篇》回应，嘲讽麦田、方舟子的动机。几天后麦田忽然贴出道歉信，表示自己的质疑缺乏依据，退出论战。而一向不惧怕口水战的方舟子则改变了起初不愿意介入争论的态度，开始继续关注韩寒的“代笔”问题。很快韩寒发表《超常文章一篇》，高调接受麦田的道歉，并在文章中继续调侃方舟子。方舟子很快发出“方韩大战”的第一篇博文《答韩寒<正常文章一篇>》，回应韩寒的指责。之后韩寒挑战方舟子，发表博文《人造方舟子》，列举方舟子“断章取义、造谣、传谣、误导”等罪状，要求方舟子“逐条回答”。方舟子发表博文《造谣者韩寒》等两篇回应，直斥韩寒造谣。

1月20日，韩寒发表博文《孤方请自赏》，宣布退出争论。

1月21日，方舟子发表博文《“天才”韩寒的文史水平》，开始从各方面质疑韩寒的写作内容，虽然韩寒不再回应，但“方韩大战”已经不是他不回应就能回避的事情。至1月底，方舟子每天至少写一篇博文，连发14篇质疑。而彭晓芸、张放等其他质疑者的大量质疑文章也随之汹涌而来。韩寒不得不发表多篇博文回应。

2月3日，深受困扰的韩寒到上海普陀区法院递交诉状，起诉方舟子、刘明泽名誉侵权。之后韩寒从普陀区法院撤诉，改到金山区法院起诉。后来又以要改写诉状为由从金山区法院拿回诉状，再未递交诉状。其后韩寒基本停止了对各种质疑的回应，但支持韩寒一方的拥护者和反对韩寒一方的质疑者围绕着话题继续展开激烈论战，从文学评论、逻辑论证、视频分析等各种角度展开交锋。质疑派与挺韩派鲜明对立和激辩，论战席卷整个网络，规模空前，涉及言论自由、逻辑思维以及求真精神等诸多论题，至今余波未平。双方都认为自己获得了胜利，驳倒了对方，以不屑的态度将对方斥为“落水狗”和“脑残粉”。

而方舟子则开始了他轰轰烈烈的论战一年，其后又与方韩大战中的同队战友“不加V”（木子美）和“吴法天”翻脸互喷，愤而退出新浪微博转战搜狐。闲暇之余还就360浏览器的安全隐私保护问题与著名的互联网枭雄周鸿祎对喷，为这一年的中国互联网行业提供了无数热点话题。

记者点评：



方韩大战无疑是2012年最能体现互联网反智精神的事件。在“言论自由，挑战权威”的旗号下，一众人等怀着各自的目的，跳上舞台信口开河，挺韩派和挺方派都不乏这样的投机者。有人为了表现自己的思想深度如彭晓芸，有人为了表现自己的博学如张放，也有人表现自己的文学素养如不少连说话都缺乏逻辑的脑残韩粉，相比之下如木子美这种从一开始就表明“就是看你不顺眼”的搅局者倒是更真实一些。舞台上的主角是如此之多，以至于事件开始时的主角韩寒、麦田和方舟子，到后来他们说什么都已经无关紧要，他们只是投机者用来证明自己的工具，这让原本还有几分理性的辩论最后完全变成了一场闹剧。韩寒的文章到底是不是自己写的，这已经不重要了。重要的是这场风波让围观者看到了如今的中国社会，所谓的理性是多么不堪一击。只要对事件发声，就没有选择中立的余地，不支持方舟子的就被戴上了脑残韩粉的帽子，不支持韩寒的就一定是方舟子的走狗，这种非黑即白的逻辑以往只有在所谓的“总统大选”中见过，二选一的议题争辩和此次方韩大战双方的表现如此相似，不得不让人感慨民众果然是同根同源。在基本不涉及太多敏感话题的条件下，互联网上的方韩大战让国人见识到了社会民众各阶层潜在的精神分裂。年末方舟子一派中木子美与吴法

天先后与方舟子因小事而翻脸，互斥对方“傻逼”的结果，无疑是这场风波本质的最好说明。

从最后结果来看，这场论战并无明确的赢家。韩寒的进退失据让其身上的精英光环大大褪色，而方舟子偷换“证实”和“证伪”概念的乱咬，让其以往理性质疑的形象也荡然无存。如果说有赢家的话，那应该是看着流量不停上涨，笑得合不拢嘴的各个网站。在娱乐化的大旗下，让水越来越浑的人永远都是获得利益最多的人。

二 最具火药味的新闻：360大战百度

10年恩怨，再战江湖
——百度奇虎战火重燃

■本刊记者 冰河

水能载“周”，亦能覆“周”

新闻回顾：

2012年8月21日，中国互联网两大上市公司——占据搜索市场地位第一的百度搜索，以及桌面客户端下载排名第二的奇虎360终于公开宣布正面交锋。2012年8月28日晚，所有通过360综合搜索服务访问百度知道、百科、贴吧等内容的用户，会发现页面都自动跳转到了百度首页。许多用户直到那时才知道，在8月16日奇虎360推出综合搜索后，用360安全浏览器的他们已在悄然不觉中成为了其搜索业务的首批用户。根据奇虎360的最新财报，截至2012年6月，360浏览器月度活跃用户为2.72亿，市场渗透率61%，导航页日均独立访问用户8300万人，日均点击量约为3.68亿次。在客户端安装量上，它仅次于腾讯的QQ软件。据第三方机构Hitwise于8月31日发布的数据判断，360综合搜索上线半个月后，它的访问量市场份额就达到10.41%，位居网页搜索第二位，超过了搜狗和谷歌。一时间“360再出手，3Q大战闹剧是否会重演”的话题成为各个媒体的头条热点。不过与上一次360与腾讯剑拔弩张互不退让直至主管部门出面的局势不同，此次360与百度的冲突在明面上并未有太多的硝烟，虽然百度彻底屏蔽了来自360客户端的用户导入，并指责360搜索不遵守搜索行业默认的Robots协议，双方在一番口水战之后却逐渐沉默，并未像360与腾讯的冲突一样闹到不可开交需要主管部门出面的地步，让众多等着看好戏的人大失所望。根据私下调查，百度与360双方都加大了对相关搜索技术的投入，尤其是360方面，建立了两支团队进行内部竞争，力图在保持搜索市场份额第二的基础上进一步动摇百度的竞争优势。值得一提的是，11月在有关部门的调解下，百度、360、搜狗、腾讯等有关企业达成协议，要求各方面都严格遵守行业Robots协议，不得以破坏性竞争搅乱市场。无论如何，这是一件好事。

记者点评：



周鸿祎与李彦宏的恩怨并不是从2012年开始的，事实上，在十年前的2002年，中国互联网搜索市场的老大是周鸿祎和他的3721公司。那时的百度还尚未成气候，虽然百度仿效3721推出的百度搜霸当时也成为插件网址大战的一员，不过周鸿祎眼中的竞争对手是当时同样开发实名上网导航业务的中国互联网信息中心，百度在他眼里只能算是一个时不时来添乱的小角色而已。只是世易时移，将公司卖给雅虎的周鸿祎没能从中实现自己借力的目的，反而是在困局中挣扎了3年，将时机让给了当初他看不上的对手。当他从雅虎离开重新创业的时候，尽管还是试图从搜索入手，走社区搜索、图片搜索等垂直搜索的途径介入市场，但当时中国互联网搜索市场已经形成百度和谷歌两家独大的趋势，加上搜狗、腾讯等后来者，基本没有了他的机会。直到他找到了一个新入口——电脑安全软件。凭借免费的杀毒软件周鸿祎再次崛起，奇虎名下的安全软件和浏览器是中国互联网市场下载安装量仅次于腾讯QQ排名第二的软件。能够做到这一点，他的战略就是两步：首先以免费的名义和实用方便的鲜明功能吸引用户安装，等到用户规模达到一个数量级之后，就可以借助海量的用户规模“挟用户以令诸侯”，反过来压迫渠道商与合作伙伴获取巨额利益，这也是与他有合作的企业最终都选择和他翻脸的原因所在。不过对于中国互联网来说，最值得注意的是周鸿祎的推广手法，无论是杀毒软件还是浏览器，360的产品都突出“安全”两个字，先告诉你互联网危机四伏，然后让你把你电脑的安全控制权限交给360软件，不是没有人这样做过，却没人能像他做得这么好，以至于腾讯都拿他无可奈何。哈耶克曾经在《通向奴役之路》一书中点明：贩卖恐惧是奴役民众的最佳方式。显然在中国互联网里，周鸿祎做到了。

三 最伤钱包的新闻：中概股危机

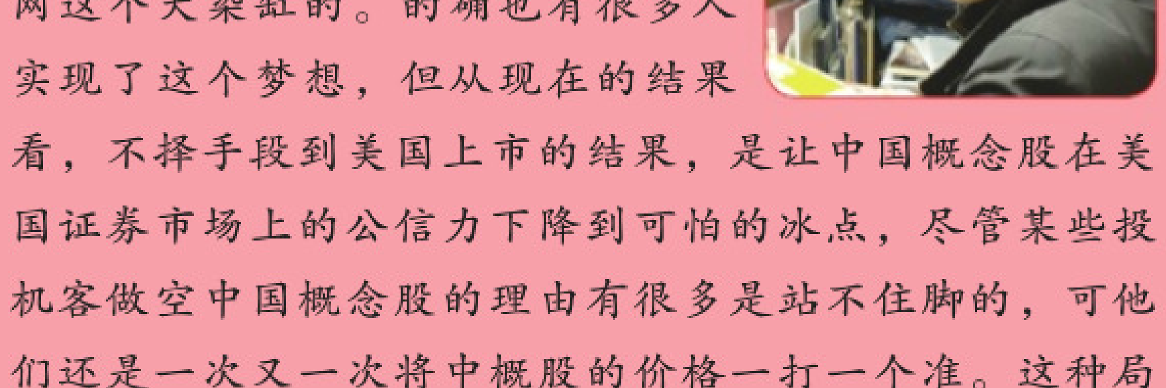
新闻回顾：

2012年12月4日，针对立新大华、德勤华永、安永华明、毕马威华振和普华永道中天5家会计师事务所有限公司，美国证券交易委员会（SEC）提起行政起诉，称其中国分公司业务涉嫌违规。消息引发市场对中概股大面积退市的担忧，最近两个交易日，部分中概股连续暴挫。携程大跌8.1%，新浪跌7.39%，优酷土豆跌7.85%，网易跌5.25%，奇虎跌5.17%，搜房跌5.35%；中概教育指数跌4.98%，新东方暴跌10.72%。美国证券交易委员会表示，之所以提出诉讼，是因为过去几月内，在调查9家有可能存在问题的中国公司过程中，上述5家事务所拒绝提供中国企业有关涉嫌财务欺诈的审计材料。事实上，自2011年以来，中概股已遭遇财务丑闻、浑水机构做空等多次危机。赴美IPO也似乎进入严冬。2012年以来，中国赴美上市公司更是屈指可数。上半年只有唯品会一家赴纽交所上市，且遭遇了上市大跌。其次则是2012年11月成功在纳斯达克上市的多玩YY。2012年10月，飞鹤乳业、利展环境、思源经纪、中国阀门等中国概念股则相继提出了退市申请。而中概股私有化数量也有增加的趋势。据不完全统计，从2010年4月至2012年11月20日，美股市场共有45家中国公司提出或完成私有化，其中顺利完成私有化的公司17家。



中国企业又一次不得不直面自己的“原罪”

记者点评：



投身互联网，拿风险投资，到美国上市，一夜之间身家亿万。无数人都是抱着这样的梦想跳进互联网这个大染缸的。的确也有很多人实现了这个梦想，但从现在的结果看，不择手段到美国上市的结果，是让中国概念股在美国证券市场上的公信力下降到可怕的冰点，尽管某些投机客做空中国概念股的理由有很多是站不住脚的，可他们还是一次又一次将中概股的价格一打一个准。这种局面与其怪罪于美国股民的不理性、偏听偏信，不如回头看看前往美国上市的中国企业都做了什么。因金融报告作假的中国企业被勒令退市的到现在已经超过50家，无怪乎美国证券交易委员会干脆愤怒地将负责中国概念股上市审计的5家会计师事务所告上法庭。这就是一个现代版的“狼来了”的故事，弄虚作假太多，丧失信用的结果是让所有的中国企业与美国乃至整个海外证券交易市场无缘，让“勤劳致富”的正常梦想难以为继。对于所有有志于通过互联网创业实现自身价值的人来说，这真是一个巨大的打击。如何恢复中国企业在海外证券市场的形象，是2012年之后，业内上下所有人都必须要想办法解决的大问题。

四 最具泡沫相的新闻：国产互联网手机大战

新闻回顾：

国产手机一向以“山寨”闻名，但随着苹果手机打开了智能手机时代的大门，国产智能手机已经在不知不觉间成为互联网下一步的竞争制高点。涉及智能手机竞争的中国企业，魅族算是最早也是最知名的，雷军的小米手机则是互联网行业进军手机领域的第一家，并且取得了相当瞩目的成功。于是2012年上半年，国内几家互联网巨头企业纷纷从各个角度介入手机行业。4月阿里巴巴公司宣布与天语合作推出阿里云手机，5月则是360宣布与华为合作推出面向学生用户群体的特供机“AK47”，而360公司老总周鸿祎还顺手嘲讽了小米手机，声称小米言过其实，获取暴利，引发小米创始人雷军站出来与其对喷，周鸿祎痛斥对手为“机霸”。6月盛大公司也随之跟上，推出了盛大竹手机，百度也宣布与戴尔和富士康合作，推出899元的百度云智能手机。至此国内几家互联网巨头除了腾讯之外，或多或少都涉足智能手机领域，一时间“智能手机会不会再起山寨机浪潮”成为坊间关注的焦

点。但很快互联网企业的手机热潮就显示出了泡沫迹象。阿里云手机在发布前夕因为其内置的安卓操作系统与谷歌的开源要求冲突，被迫取消发布会，上市时间不可知。360售价1699元的特供机AK47在经历了与雷军的口水战之后引发诸多关注，却在初期的试销售之后业绩不佳，使合作伙伴华为取消了与360的进一步合作计划，独自推出新产品。盛大竹手机也在一段时间的试水之后悄无声息，其所在的业务部门重组，前途不明。雷军的小米手机虽然推出了二代产品，但目前还在一片争议之中。倒是国产智能手机的最早试水者魅族在12月推出了新品，获得了诸多认可，成为2012年国产智能手机行业为数不多的亮点。

迈向战国

——中国智能手机市场的新篇章

■本刊编辑部 黄格玛、辰锋、Sting

我认为他是这个时代的伟人，他的光芒罩住了所有明星。他就是好莱坞大片。风云变幻，他始终在那里。他经过离开苹果的12年，1985年离开，1997年回来，12年的历练，当他重新回来的时候，依然熠熠发光。这个东西真的是没招。就连比尔·盖茨，他90年代初成为时代巨星的时候就说过：我不过是乔布斯第二。

但乔布斯有一天也会死，所以我们还有机会。我们生存的意义就是等待着他挂掉。

——雷军，小米科技CEO

笑到最后的才能笑得最灿烂

记者点评：



用“雷声大雨点小”来形容目前互联网企业在手机领域的表现可谓贴切。尽管小米、360、百度、盛大、阿里巴巴等互联网巨头纷纷涉水手机行业，但换来的似乎只是眼球上的刺激，而不是销售量上的猛增。就目前入局的互联网企业而言，除了小米手机和盛大竹手机自产自销外，多数互联网企业采取与其他硬件厂商合作的模式：阿里巴巴与天语和海尔合作，百度与戴尔和长虹合作，360则选择了分别与华为、海尔和阿尔卡特等合作。互联网公司这种接连涉足手机市场的行为，最初被媒体解读为移动互联网入口大战。从各方面获得的中国手机市场排名细节虽然各有不同，但都没有互联网手机的身影。如何提高销量正成为涉水手机领域的互联网公司的核心命题。没有足够大的销量，在移动互联网领域圈地布局等等宏图大志又从何谈起。国内互联网企业在涉水手机市场时，总是热衷炒作亚马逊Kindle内容补贴硬件的概念，但面对智能手机市场，拥有电商平台、Kindle电纸书和平板成功经验，且在电子阅读上一家独大的亚马逊却长期保持了克制，国内互联网企业根本无从模仿。在Kindle电纸书火热的年代，中国市场上也曾有汉王想要照搬亚马逊模式到中国，试图整合版权与电纸书硬件成为中国的亚马逊，但最终邯郸学步，以股价腰斩之后再次对折而告终。对照亚马逊，国内的互联网公司如百度、阿里、盛大、360、小米等企业的思路不免过于粗糙，不仅无法提供完整的各类服务，更无法通过对自己用户账户的深度挖掘来满足消费者的需求。单单依靠对安卓操作系统进行简单的UI修改，很难成功复制亚马逊的模式，因此需要另寻新路。与之形成对照的是已经在智能手机市场浸淫多年的魅族，其新品手机推出后，因为在品质细节上的诸多亮点，成为2012年国产智能手机大战中最值得关注的对象。这对于试图通过智能手机占领移动互联网市场的诸多企业来说，是很好的借鉴。

五 最有戏剧性的新闻：**土豆优酷合并**

新闻回顾：

就在2011年底，优酷总裁古永锵和土豆网总裁王微还因为视频版权的纠纷互相指责直至闹到法院。然而到了2012年3月12日下午，优酷网和土豆网却联合宣布双方于3月11日签订最终协议，优酷和土豆将以100%换股的方式合并，新公司名为优酷土豆股份有限公司，土豆网将退市。

消息很简短，但带来的冲击力却是空前的，由于此前优酷和土豆分别占据国内视频网站市场前两位，根据易观国际的报告数据显示，优酷、土豆和搜狐视频分别占据网络视频广告市场前三，份额分别为21.8%、13.7%、13.3%。随着优酷土豆合并，两家所占份额将占总份额的35.5%。因此此次合并意味着新公司将对后面的竞争者如爱奇艺、搜狐视频、腾讯视频带来更大的竞争压力。另外，优酷和土豆两家企业都是在美国纳斯达克证券市场上市的企业，能否通过相关的规定，获得合并认可在当时也属未知，因此两家企业的合并骤然间让本来就混乱的视频网站领域显得更加扑朔迷离。就在几个月前，优酷和土豆还处于对簿公堂的状态，双方在公开场合都不吝于用各种激烈的言辞抨击对手，然而数月之后却骤然牵手联姻，这种戏剧性变化让人难以理解。不过市场不管那么多恩怨，实打实的利益才是最重要的。双方于8月23日顺利合并后，于12月发布了合并后的第一份财务业绩报告，报告显示2012年第三季度新企业（优酷土豆）整体净收入达人民币5.022亿元，超出上季度公布的预期上限，成本结构进一步得到了优化和改善，顺利消化公司合并过程中各业务调整带来的阶段性影响。其中优酷部分较2011年同期增长84%，很大程度上弥补了土豆部分出现的下滑，与此同时，受移动智能终端迅速普及的利好影响，优酷土豆的移动业务呈现了迅猛增长。整体来说优酷土豆的合并至少在目前阶段显示出

了利好局面。

顺便一提的是，在8月23日，土豆网创始人，原土豆网CEO，著名文艺IT青年王微宣布“退休”，离开了这场充满戏剧色彩的互联网反转剧舞台。



高处不胜寒，不如抱成团

记者点评：



从优酷和土豆两家企业当时的情况来看，很难说双方的合并是一个双赢的结果，毕竟双方业务内容重叠的部分太多，都有用户分享、都有长视频、都有收费视频，双方最主要的盈利收入同样都来自于各种广告，因此对于此次合并，很多业内人士都非常吃惊，认为这种合并无法形成优势互补，难以起到应有的作用，此次合并应该是双方因为业绩增长的压力而受到背后投资方的影响不得已为之。但根据目前国内互联网视频网站的环境，双方合并也未必仅是背后投资方的意愿，创业者自己的态度也是非常明显的。尽管合并发布会上刚吵完架没多久的古永锵和王微并未有太戏剧化的亲热举动，不过显然双方都松了一口气。由于视频网站的版权、带宽费用都是非常烧钱的成本支出，而盈利又主要依靠广告，因此优酷土豆合并之后最直接的好处就是收视份额更为集中，随之而来的就是版权采购成本下降和广告价格的提升，毕竟影响力更强，面对版权方和广告主就拥有更强的议价能力。另外土豆在原创视频上已经形成了很好的品牌，“土豆映像节”目前是草根文艺青年踊跃参加的互联网影视创作活动，而优酷在视频播放技术上的优势也很明显，双方的合作还是有一定的互补性。但无论如何，土豆优酷也好，其身后的搜狐、百度、腾讯、新浪也好，视频内容如何开辟广告之外的盈利模式都是目前难以绕过的问题，蛋糕做不大，仅仅扩大规模压制竞争对手、获取更多市场份额，目前来看并不能从根本上解决增长乏力的局面。土豆和优酷的合并可以说是视频网站领域面对市场的一次内部重组，但这种重组并未能开创出一个新局面，从长远角度来说，这种两个胖子站一起压秤的做法并没有更多的实际意义。如何带领优酷土豆走得更远这个问题，恐怕会让古永锵的白发变得更多。

六 最不出意外的新闻：**电商洗牌**

新闻回顾：

正如团购网站兴起时所预料到的那样，这股浪潮热得快凉得也快，从2011年底开始，团购网站进入了洗牌阶段，诸多中小网站已相继关闭或合并，最典型的事例就是24券网爆出拖欠员工工资和商家结算款的消息，大批地方站被迫关闭，网站声誉急剧下滑。进入2012年，原本发展迅猛的一线网站也开始不支，1月团宝网陷入倒闭传闻，网站大幅裁人，拖欠员工工资和商家的款项至今未结清；8月1日，F团和高朋网宣布正式合并并成立新公司，新公司将统一负责F团、高朋网、开心团购以及QQ团的大部分业务；2012年8月6日，拉手网因业绩不佳导致创始人吴波辞去CEO职位。8月9日，58同城团购全国团队开始裁员，涉及数百人，其团购负责人、副总裁徐贵鹏也宣布离职。随着倒闭、合并的相继发生，团购行业的泡沫逐渐破灭，企业间的竞争也将随之趋于理性，但整个行业的发展前景依然不被业内所看好，早前有消息称：京东团购频道已经上线，与拉手、窝窝团和满座等团购网站合作。当当网团购频道紧随其后，曾经对传统B2C和B2B网站造成巨大压力的团购网站，正在回到应有



勇者能当弄潮儿，技艺不精葬鱼腹

的配角位置。

但团购网站热潮的消退并不代表电子商务行业的黯淡，事实上作为中国互联网行业最早也是最成功的盈利模式，电子商务在2012年进入了竞争更激烈的时代。团购的退潮只是因为其模式过于分散，难以适应电子商务对售后和支付的严格要求，而传统的B2C和B2B业务随着整个行业环境的好转，其实是越来越占据主流位置，当当、淘宝、卓越亚马逊等老牌企业持续发展，京东、新蛋等近年来崛起的企业在2012也获得了更多支持，苏宁、国美等传统线下零售企业也咬着牙杀入了电子商务领域。8月15日，由京东商城挑起，苏宁易购和国美商城跟进的“电商促销大战”引起了各方面诸多关注，尤其是2012年11月11日各个电商网站在“光棍节”营造的疯狂促销抢购行动，仅淘宝一家在这一天就实现了191亿元人民币的销售额，令人惊叹。

记者点评：



电子商务是互联网行业的中流砥柱之一，这是毫无疑问的。但电子商务在中国几次忽上忽下浪潮式的发展，说明赶着热潮而来的投机者也难以计数。从行业角度来说，电子商务借助强大的传播能力，理顺了传统商业中信息流和物流的环节，将商业交易的效率提升到了一个不可思议的高度，所以才带来了如今超越美国的单日交易额度。不过从当前的发展情况来看，中国电子商务在商流、物流、现金流这3个环节的发展上严重扭曲，已经出现了很多迫在眉睫的问题。商流信息的传播能力虽然强大，真实可靠性的问题却越来越突出，恶意欺诈类型的网店屡禁不绝，捞一票就走的团购网站则是上下游一起骗。物流方面的发展在配送速度和安全性上已经成为制约电子商务发展的一个瓶颈。而现金流支付的安全性一向是重中之重，但各种交易欺诈还是层出不穷，最重要的是，目前各种所谓的“第三方支付平台”，在个人隐私信息保护方面做得并不令人放心。这些问题加在一起，让看上去蓬勃兴旺的中国互联网电子商务行业实际面对的是一个更加不确定的未来。

写在最后

2012是传说中的世界末日，不过根据玛雅人的历法，实际上这相当于中国干支纪年法“一甲子”的循环，也就是说这是一个循环的结束，也是下一个循环的开始。现在我们已经度过这个所谓的末日，不过下一个循环会怎样，目前这种悲喜交加的荒诞局势还会延续么？我们无法解答。很多人都寄希望于“全面建成小康社会”的光辉目标，但在这里要说的是，虽然大海航行靠舵手，可船能开多远靠的是船上所有划桨的人。

2012结束了，大家上船吧。P

《大众软件》2012年度产品

■策划 本刊编辑部



导读



当大家看到本期杂志和本次专题的时候，所谓的2012年的末世情节已经彻底成为历史，我们要恭喜大家顺利地跨入了充满希望和机遇的新一年。2012年并不是人类的末日，虽然国际上各种危机仍然存在，但IT业界却繁荣依旧，甚至反而更加精彩纷呈。2012年数码产品的地位进一步稳固，从所有的指标上看，都已经取代电脑，成为个人计算的首选装备，同时各种数码APP和软件商店，也取代了传统软件市场，成为最活跃的软件消费方式。

不过硬件市场和传统软件厂商并未沉寂，电脑也开始关注“使用体验”，而不再将性能作为唯一的指标。个人电脑一方面向智能移动设备学习，以触控、轻薄、冷静、长续航等能力为目标，进化出了超极本、变形超极本、新一代一体机等设备；一方面作为各种智能移动设备的数据、电源“基地”等角色，在视频转码速度、快速启动、关机充电、海量存储等方面不断加强。

于此同时，各种智能设备也在蓬勃发展，手机到Pad之间的屏幕尺寸被三星Note等设备填补，商用领域则有E人E本等平板出现，7英寸级别平板电脑从背包跳到了大家的口袋中……同时在数码市场的各个领域，也在进行着激烈的竞争，一度被苹果独霸的手机与平板电脑王位，终于出现了最有力的争夺者，被国际品牌占据了多年的智能3G手机市场中，国产手机揭竿而起……

软件行业在2012年整体继续稳步前进，云计算技术的逐渐成熟和广泛应用，加速了软件与互联网企业的融合，将软件和信息服务推向网络化、平台化和服务化。移动领域方面，微软和诺基亚的联合形成一股新的势力，参与到移动操作系统市场的争夺中，新格局正在日趋明朗。此外移动互联网进入了快速扩张阶段，构建生态体系的竞争正在日益加剧。社交网络在这一年更是席卷全球并深入人心，SoLoMo（社会性、本地性、移动性）互联网概念，已经开启信息交互的新时代。

我们试图从媒体的角度，对这一年中出现的精彩产品，做一个并不冗长的总结——

狂飙不止
年度硬件产品推荐

处理器



编辑选择奖
Intel酷睿i7-3770K



获奖理由： 2012年是英特尔Tick-Tock升级节奏的Tick年，也就是工艺升级之年，主要目标是引入22纳米制造工艺和3D晶体管技术。因此春季到来的第三代智能酷睿处理器（Ivy Bridge）在架构上的变化较小，甚至延续了LGA1155接口，Z68等6系列芯片组主板在刷新BIOS后就可支持这些新处理器。

Ivy Bridge处理器的CPU部分主要是进行了一些功能提升，如支持内存规格提升为DDR3 1600等，AVX、高速视频同步、无线视频等功能也有所加强，当然还提升了频率并降低了功耗。较大的变化是内置的核芯显卡部分，可支持DirectX 11，并增加了EU（Execution Unit，执行单元）数量，提升了3D性能。

i7-3770K是消费级Ivy Bridge处理器中较高端的一款，性能相当强悍，是高端专业用户、游戏玩家的首选。其型号中的K字表示它没有锁屏，可通过提升外频的方式进行超频，资深DIYer可获得更多额外性能。它内置HD Graphic 4000核芯显卡，拥有16个EU，频率1.15GHz，可提供4K×4K分辨率和3显示器输出，在720p高清分辨率和中等画质下，玩各种3D网游和较早期的DirectX 10单机游戏都较流畅，实测性能比上一代的HD Graphic 3000核芯显卡高50%以上。2012年6月上旬刊“新品初评”栏目对这款处理器有较全面的介绍。



最佳性价比奖
AMD A10-5800K



获奖理由： AMD的新一代桌面级APU虽然在2012年秋季才登场，但以强大的3D性能和超高性价比，马上获得了市场的关注，A10-5800K作为最高端产品，售价却不到900元，绝对是中端用户相当划算的选择。

新一代APU中仍然采用通用计算单元和显示单元几乎平分面积的方式，体现出了对3D显示能力的重视。在实际测试中，其“打桩机”核心虽然在数学运算方面仍不及对手，但日常应用测试已达到甚至超过酷睿i5-3450的水平，3D游戏能力甚至可应付全高清画质下的早期DirectX 11游戏，常见网游更是完全没有问题，游戏实际能力远高于Intel智能酷睿。它的具体评测可参考2012年11月上旬刊的“新品初评”栏目。

800多元的价格获得类似1200元酷睿i5-3450的性能，加上省去了一块499～699元价位显卡的资金，新一代APU，特别是A10-5800K，显然是本年度性价比最高的处理器。

2012年的新处理器和两年前相比，最大的变化并非是架构更先进、性能更强、制造工艺更精细，而是观念的改变，Intel和AMD的主流产品都在以内置显示单元来扩展处理器的功能，并加速各种应用。



三十余万热门图书，想看就下

MM一下 玩转手机

移动MM 搜索

发送MM到10658800下载MM应用商场手机客户端
或直接登陆mm.10086.cn

移动MM，中国移动手机软件下载商场。快速安装客户端，随心翻阅三十余万册热门图书，中外名著、社科杂谈、经典武侠、科幻小说、青春原创……海量好书激活智慧能量。更有绿色安全承诺保障：无病毒、无插件、无收费陷阱。更多好书，更多快乐。

快速扫描二维码，轻松下载MM客户端，一起MM一下吧

***玩转MM小攻略：看新图书，去MM商场找手机阅读飞悦版客户端**

MM一下 生活变鲜活





主板



编辑选择奖

华硕ROG Maximus V Formula



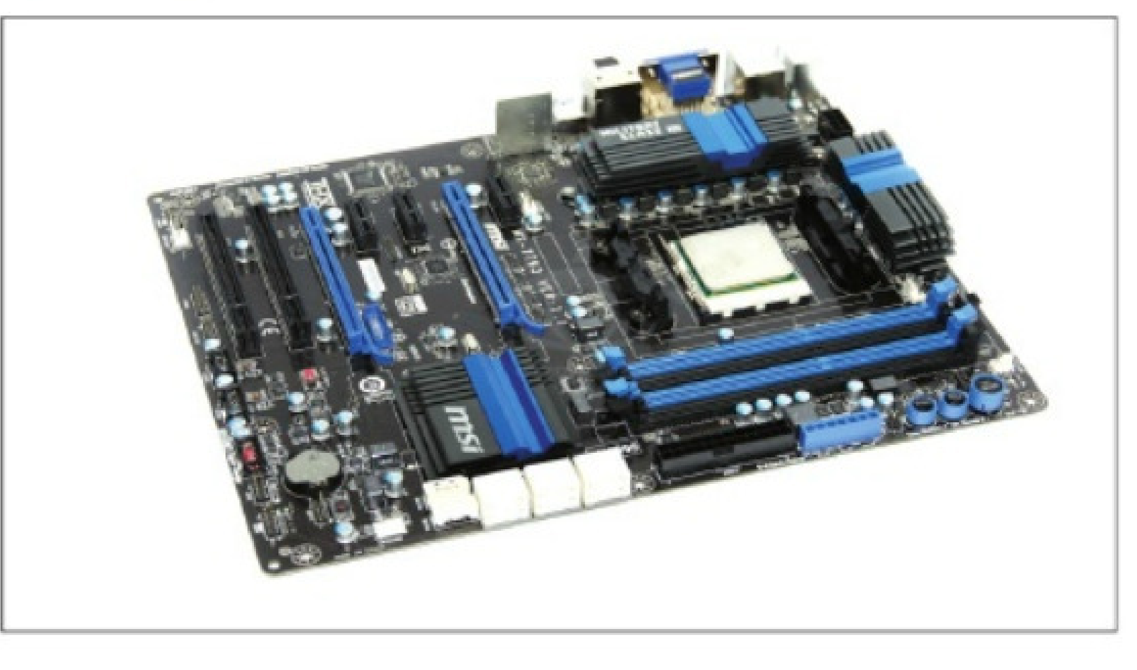
获奖理由：玩家国度（Republic Of Gamers，ROG）是华硕最强的高端游戏主板系列，其中的Formula是实用版本，与高端的Extreme版本相比，功能基本相同，已完全可满足高端玩家和DIYer的使用需求，安装和使用及对周边配件的要求也更低一些。基于Intel Z77芯片组设计的Maximus V Formula采用E-ATX超大板设计，布局合理，提供了充足的接口插槽和配件安装空间，支持SLI或CrossFire方式多显卡互联。这款主板提供了12相独立供电设计，采用全固态电容，供电模块可采用水冷散热，提高超频能力和稳定性。另外它提供独立内存供电，最高可超频至2800MHz，支持混合图形加速技术VirtualVsync。

作为ROG产品，它当然还有不少针对高端游戏玩家的设计，例如SupremeFX Ⅳ音效系统，在这一代中加入了独立的运算放大器Ti TPA6120A2，能够驱动阻抗较大的播放设备。另外还有网络优化技术GameFirst Ⅱ，可通过相应软件进行设置，将游戏的网络优先级提高，避开其他网络应用对游戏的干扰，提供高速响应和更流畅的网络连接。



编辑选择奖

微星FM2-A85XA-G65



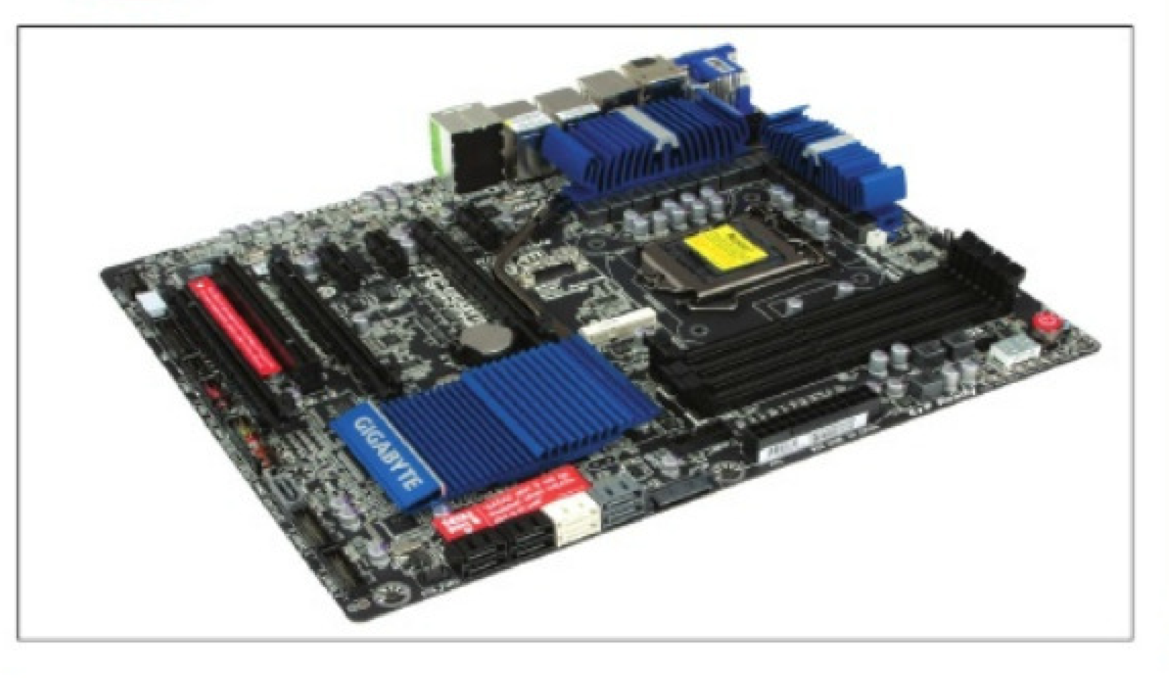
获奖理由：这是一款被一些用户称为“板皇”的主板，受到新一代APU用户的追捧。微星FM2-A85XA-G65的价格相比Intel中端平台算是相当便宜，但在A85X主板中处于中等甚至偏上水平，用户喜爱它的原因主要还是其强大的性能。

微星FM2-A85XA-G65主板支持微星的一秒超频OC Genie Ⅱ技术，FAST BOOT快速开机技术，另外微星的军工用料、AMP/XMP内存超频技术、8相供电设计等配置，也让其拥有很好的稳定性和强大的超频能力。与低价的小板型A85X不同，微星的ATX板型使其有充裕的空间布置各种接口和插槽，配置相当齐全，而且还可提供板载电源、Reset、超频按钮，便于安装和超频操作。



最佳性价比奖

技嘉Z77X-UD3H



获奖理由：作为技嘉的中端Z77主板，它拥有充足的接口和空间，9相供电电路采用全固态电容，带有新一代超耐久技术，无论是功能、稳定性还是超频能力，都相当出色。相对于高端产品的超大板型设计，Z77X-UD3H的标准ATX尺寸更适合普通机箱使用，且功能与性能并不逊于高端型号。目前这款主板的实际售价远低于媒体报价，已经下降到接近千元，与千元以下的Z77主板相比，无论是配置、板型功能方面都有明显提升，因此是性价比相当不错的一款产品。



百万新歌金曲，想听就下

MM一下 玩转手机

移动MM 搜索

发送MM到10658800下载MM应用商场手机客户端
或直接登陆mm.10086.cn

移动MM，中国移动手机软件下载商场。快速安装客户端，悦享百万新歌金曲，首发专辑先听为快，经典好歌缔造感官盛宴，动感旋律震撼来袭，音乐基因瞬间唤醒。更有绿色安全承诺保障：无病毒、无插件、无收费陷阱。精彩音乐，无忧乐享。

快速扫描二维码，轻松下载MM客户端，一起MM一下吧

***玩转MM小攻略：听好音乐，去MM商场找音乐随身听**

MM一下 生活变鲜活





强大的处理器也需要有个安身之所，并需要让周边各种配件完美配合，才能发挥其能力，这就是主板的责任。2012年最让人感到欣慰的事情之一，就是芯片组的升级速度减慢，尽管Intel与AMD配合新一代处理器推出了7系列和A85X等新的芯片组，但前一代的Intel和AMD芯片组都可支持新一代处理器，Intel的智能酷睿处理器和AMD的“打桩机”核心FX处理器甚至连针脚都没有变化，刷新主板BIOS后直接安装即可使用，APU更换为FM2针脚后，也向用户保证下一代产品将不再更新接口。新一代芯片组在设计时为主板厂商考虑，大都保留了和上一代主控芯片相同的针脚定义，使得新一代主板的推出速度更快，价格也更实惠。

当然对于新装机用户而言，我们还是建议大家使用与处理器同步推出的芯片组主板，从上文中也可看出，这些主板的价格相当不错，增加的功能即便不能马上用到，至少也是面向未来应用的储备功能。

显卡



编辑选择奖

微星GTX 680 Lightning



获奖理由： NVIDIA的GeForce GTX 680作为新一代显示芯片的旗舰级产品，不仅能让目前所有的高端游戏完美运行，而且功耗相对较低，是相当出色的产品。尽管游戏显卡的王者是双芯片的GeForce GTX 690，不过它的供货能力有限，市面产品几乎全部采用公版设计，对电源、机箱等要求较高，但性能又显得有些过剩，除了使用多屏和超高画质设置的骨灰级玩家，我们并不推荐GTX 690。

微星GTX 680 Lightning显卡作为微星“闪电”Light系列的新秀，是一款针对高端玩家和DIYer超频用户的非公版产品，其核心略微超频，为1110MHz，同时带有解锁数字供电、3×3超频工具、钢铁之心（GPU Reactor）等超频配置，可进一步提升频率。它采用双10cm风扇的TwinFrozr散热系统，散热效果出色，开机时风扇还会自动翻转清灰，保持最佳散热效果。



最佳性价比奖

迪兰HD7850 酷能+ 2G



获奖理由： 迪兰HD7850酷能+2G以普通版本的价格，提供了不错的超频性能和高达2GB的显存。其核心/显存频率为1000/4900MHz，只是略高于标准频率，不过其超口径风扇、5+1+1相供电系统、高端用料、自家的超频程序等，都为进一步超频提供了不错的基础。

尽管个头不大，但这款显卡提供了双Mini DisplayPort、HDMI、双DVI的接口配置，可连接市面上的各种主流显示设备，也便于扩展为多显示器系统。其超口径大风扇可在较低转速下提供足够的风量，加上PWM自动控温系统的调节，使其运行噪声较低，温控响应迅速且效果出色。

2012年初显示芯片的两大巨头NVIDIA和AMD相继更新了产品线，它们都使用28纳米制造工艺，支持DirectX 11.1，而且不约而同地使用了强调效率的设计。其中NVIDIA的“开普勒”（Kepler）核心更偏向游戏应用，而AMD的“南方群岛”（Southern Islands）核心则拥有大规模流水线，通用计算能力更强。

在我们的测试中，两家的同档次显卡总是在测试成绩上打得不可开交，在各种测试中交替领先，为了获得与对手平衡的性能，有时还会对已上市的产品进行频率微调。由于受到了处理器内置显示单元的冲击，2012年的低端独立显卡市场无论是新型号还是宣传推广都乏善可陈，因此我们主要关注千元及更高价位的产品。

内存



编辑选择奖

金士顿骇客神条DDR3 2133 16GB套装



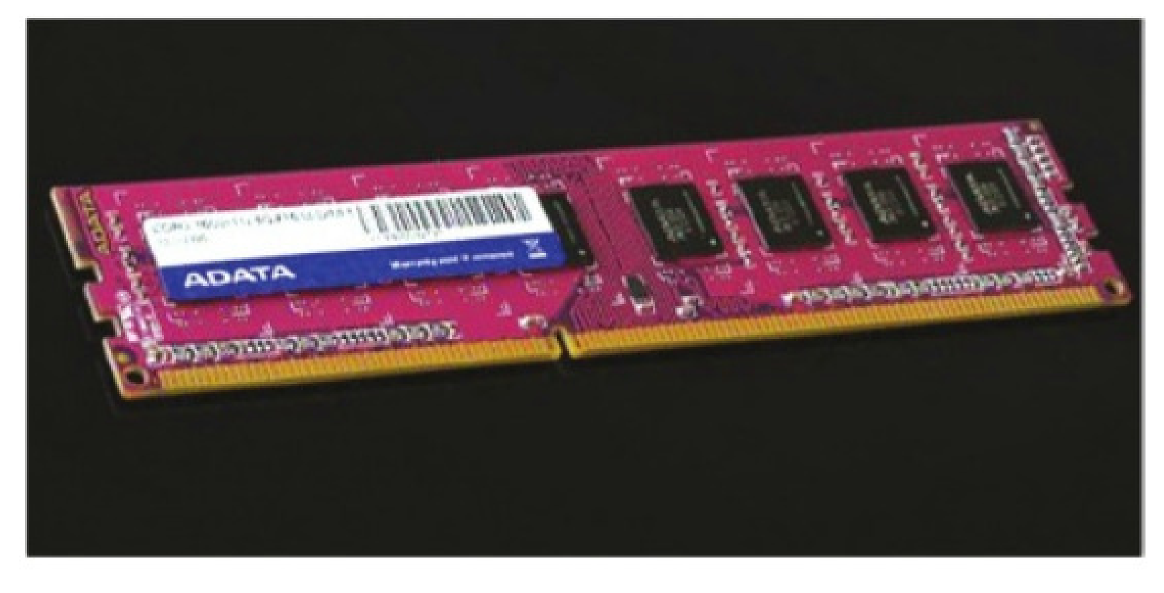
获奖理由： DDR3 2133这样的频率，不仅可满足Intel和AMD主流平台的内存带宽需求，而且还留有533MHz～266MHz的频率空间，对有一定DIY经验且选择了不锁频处理器的玩家，可在超频时充分利用这一频率空间。

对金士顿这一市场上最受欢迎，但也最受假货困扰的品牌来说，其骇客神条系列由于独特的做工，基本可避免被假冒的危险，非常适合普通用户选购。目前的高端系统最好能拥有16GB内存，如果觉着8GB足够使用的话，也可考虑8GB套装（4GB×2）产品，价格更加合理，售价甚至比常见的8GB DDR3 1866套装更低。



最佳性价比奖

威刚/宇瞻DDR3 1600 8GB单条



获奖理由： 其实DDR3 1600内存在2011年底就开始出现在市场上，不过8GB型号大都是2012年才推出，并在2012年下半年开始表现出更好的容量价格比，大部分产品都比4GB×2套装便宜10元左右，甚至比4GB×2的DDR 1333套装产品还便宜。在市场上的几种同类内存中，威刚的“万紫千红”和宇瞻的“经典系列”又都在低价位上提供了相对较低的响应时间设置，因此性价比更高一些。

随着新一代处理器平台的发布，2012年内存市场的升级终于缓慢启动，其中Intel平台支持的DDR3 1600规格由于变化相对较小，因此价格快速下降到DDR3 1333的水平，并获得了广泛支持，但AMD平台支持的DDR3 1866内存由于规格变化较大以及市场占有率的问题，价格一直不理想，在2012年下半年的攒机推荐中，我们常以更便宜的DDR3 2133内存作为AMD平台的装机首选，所以在年度产品中没有出现DDR3 1866内存的身影也就不足为奇了。

硬盘



编辑选择奖

Intel SSD 520系列



获奖理由： 尽管Intel 520并非是性能最强的SSD，也很少进行宣传，不过作为目前世界上最大的半导体厂商，Intel在闪存研发和制造方面的能力毋庸置疑，Intel不仅对其SSD产品的工作时间有充足的信心，在推荐SRT（智能相应技术）搭配SSD时，也建议采用Intel原厂产品以适应频繁的数据读取和写入。当然Intel还有耐久性更强的产品如X25-M，不过偏于商用或服务器的SSD更重视读取能力和寿命，在写入速度这一短板上并不会进行优化，几十MB/s的速度难以满足个人用户的需要。



最佳性价比奖

三星840系列



获奖理由： 由于采用了高容量、低成本的TLC工艺，三星840系列SSD将继承830的高性价比特点，目前120GB的840 SSD在亚马逊报出了599元的特价优惠（原价816元），直接杀入了最低价的行列。

尽管容量价格比出众，不过它采用的TLC工艺却让人有些担心，这一技术可让每个存储单元“挤”下3bit的数据，扩大容量，但会影响读写速度与使用寿命，因此一直没有厂商推出TLC产品。三星此次通过先进的21纳米制造工艺和高达512MB的缓存，让840达到甚至超过了830的性能，但否能在使用寿命上也有所突破，仍然不得而知。



最具潜力奖

mSATA接口Kingmax MMP30/Crucial M4 SSD



获奖理由： 随着轻薄笔记本、一体机等设备的兴起，在纤毫必究的内部空间规划中，连2.5英寸规格的SSD也难以找到容身之所，因此我们又见到了一种新接口——mSATA。mSATA由标准SATA接口转化而来，本身并没有什么特殊，不过针对这一接口的SSD产品却大都采用超薄超轻设计，个头常常与笔记本内存条相仿，可以很容易地融合到笔记本或一体机狭小的空间中。我们选择的这两款mSATA都拥有不逊于标准SSD硬盘的性能，既可用于支持mSATA接口的DIY产品，也可用于升级超极本或MacBook Air，比直接选购最高容量的超极本或Air要省不少钱。

相对于SSD的风起云涌，机械硬盘在2012年的发展显得有些迟缓，除容量继续提升到4TB之外几乎没有任何亮点。目前机械硬盘市场的主流仍是1TB产品，2TB产品已属高端，3TB以上容量的产品由于更适合新型EFI BIOS，兼容性并不是很好，因此对个人用户的吸引力不大。在我们已知的几种4TB硬盘中，希捷与西数的产品虽已出现，但更多地提供给各种OEM产品，零售市场上其实非常少见；东芝4TB硬盘已经批量上市，但规格略显过时，内地市场对其品牌的信赖度并不是很强，且目前2300元以上的价格也并不吸引人。不过2012年机械硬盘厂商间的兼并仍在继续，到年底的时候，我们惊讶地发现市场上的机械硬盘已经只有希捷、三星、西数和东芝4个品牌，其中前两个品牌与后两个品牌其实也是同厂商的子品牌而已，也就是说，跨入2013年时，机械硬盘市场其实只剩下了希捷与西数两大厂商。

尽管2012年度机械硬盘缺乏新品，SSD市场却鏖战正酣，随着闪存制造工艺的提升和主控芯片的成熟，价格一路下跌已成定局。2012年中传统闪存、内存厂商纷纷涉足SSD市场，让市场呈现一片乱战景象，但大量小品牌的加入，总让人对产品的质量与售后保障感到有些不放心。

显示器



编辑选择奖

戴尔UltraSharp U2713HM

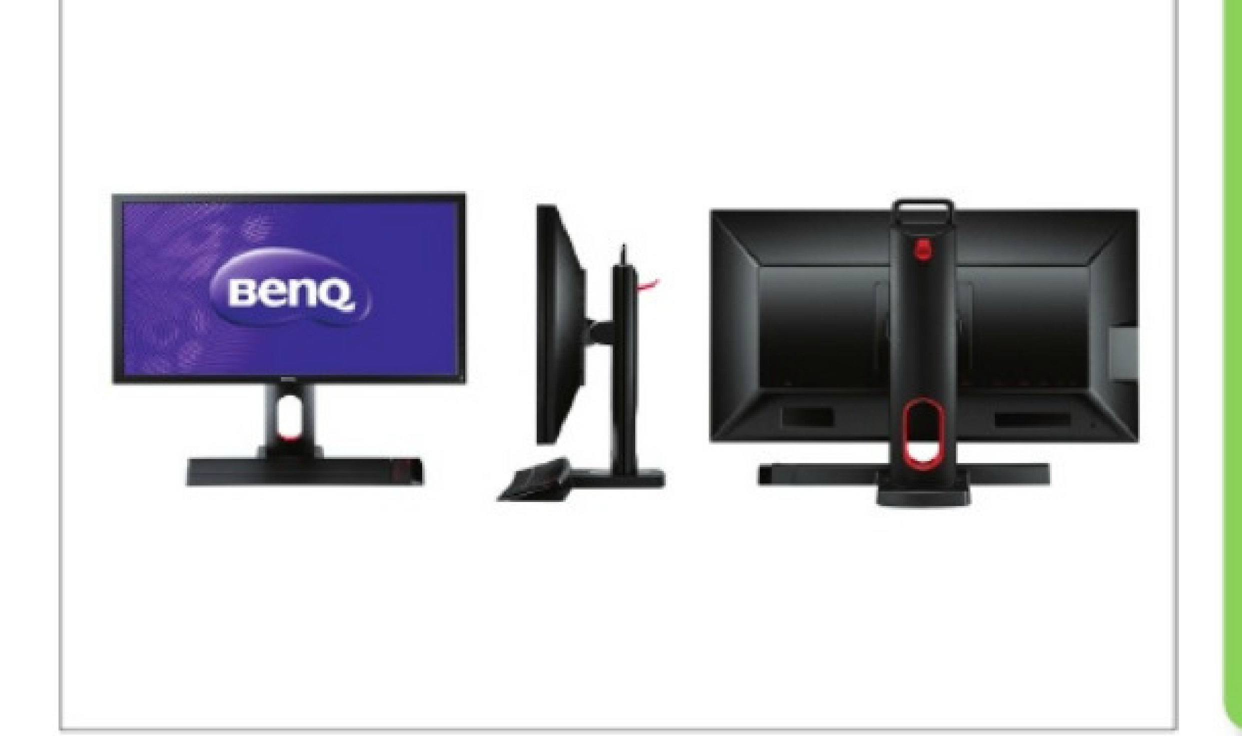


获奖理由： 戴尔UltraSharp U2713HM是一款可以充分发挥玩家显卡能力的产品，而且更适合那些被“视网膜屏”养得挑剔的眼睛。其2560×1440的分辨率可提供更精细的画面，IPS面板能提供鲜艳真实的色彩，较大的显示面积可在上网、办公等应用中划分为多个拥有足够显示内容的窗口，为用户提供很大的便利性。另外它还提供了全面的视频接口及4个USB 3.0接口，用户不仅可方便地连接PC、游戏机、机顶盒等视频设备，还可在桌面上更方便地连接各种USB扩展设备或对手机平板进行充电，无需寻找机箱接口。



最佳设计奖

明基XL2420T



获奖理由： 作为竞技游戏设备，明基XL2420T在外部和内部设计上均有明显特色，例如Black eQualizer暗部场景平衡技术、FPS和RTS游戏模式、根据游戏自动变换设置、支持游戏预设文件、支持多种显示比例和智能缩放等。另外它不仅可升降、旋转屏幕，还有便携拉手和耳机挂钩，非常符合玩家的应用环境和使用习惯。其详细评测介绍可参看2012年8月上旬刊的“新品初评”栏目。



最佳性价比奖

三星福韵系列



获奖理由： 三星福韵系列，特别是其中的一些22英寸产品，采用目前较为少见的16:10屏幕规格，可提供相对较大的显示面积和较大的点距、文字尺寸，对长时间浏览网页或进行文字工作的用户来说更加舒适。尽管它并没有采用高端面板，不过在千元左右价位可提供主流显示性能，而且还拥有相当美观的设计如透明支架、福字背壳等，很适合国人的审美观。



最具潜力奖

戴尔U2913WM / 飞利浦298P4





获奖理由： 21:9长宽比显示器最近吸引了很多人的关注，这一尺寸的意义远非观看大片时无黑框这么简单，它可并排安置无缩减的两个浏览器或3个Word文档，在观看股票行情等图表时也可一次性显示更多信息，对办公用户来说非常实用。而对玩家来说，以一台显示器显示宽屏画面，可避免拼接多显示器不可避免的黑框遮挡等问题。

戴尔U2913WM和飞利浦298P4均采用IPS屏幕，可提供出色的色彩和接近180°视角，避免了屏幕较宽引起远端视角过大及色彩失真问题。其中飞利浦298P4的屏幕还可进行旋转，非常适合浏览微博等较长的网页，以这一姿态组建多显示器系统，也不会出现多台横置方式显示器布局过宽的问题。

原本波澜不惊的显示器市场，受到苹果视网膜屏幕、Windows 8触控和宽屏需求，以及新一代PC平台显示性能提升的刺激，在2012年推出了不少优秀的产品，3D显示、超高分辨率、窄边框、触控等功能成为市场最热点。

电源



编辑选择奖

Tt EVO_BLUE 2.0 850W





获奖理由： Tt EVO_BLUE 2.0的前辈EVO_BLUE早在2009年就引起了广大DIYer的关注，其模块化的概念，让用户可自由选择需要连接的电源线缆，丰富的接口配置可满足当时几乎所有配件的供电需求，而且根据实际需要增减线束，比使用束线绳要方便且实用得多。

EVO_BLUE 2.0在电源标准、转换效率等方面有了进一步提升，我们选择的850W型号拥有80Plus金牌认证，3.3V和5V输出都达到20A，12V输出更是达到70A。更有趣的是，它竟有超频模式，在后部除了开关键外，还有一个“Turbo Charge”按键，按下后最大功率可达到950W，风扇也会以全速运行保证稳定。

散热器



最佳性价比奖

Antec铜虎C40



获奖理由： Antec铜虎C40是目前全铜底热管散热器中性价比较高的一款，立式设计使其拥有充足的散热面积，大口径风扇可在保证散热效果的同时降低转速和噪声，软胶钉连接方式则可降低风扇振动及与散热片摩擦产生的噪声，大块的铜底能够在开机时快速吸收和暂存热量，防止瞬间温度过高。另外用户还可自行购买同尺寸的风扇和软胶钉进行升级，只要将其安装在散热片的另一面，即可构成双向吹风或一吹一吸式的风路，提升散热能力。

键盘鼠标



编辑选择奖

Razer黑寡妇蜘蛛竞技版机械游戏键盘



获奖理由： Razer BlackWidow TE黑寡妇蜘蛛竞技版是一款专为游戏玩家打造的机械式游戏键盘，它取消了数字键区和游戏键盘常见的“宏”按键，非常小巧便携，USB编织式线缆还可拆下并放在附带保护袋中，方便玩家带去参加LAN聚会和竞技比赛。由于仅配备最关键的游戏功能，这款键盘也适合快速上手，能在游戏中更简单地使用。

这款产品配备Cherry MX Blue青轴按键开关，在游戏模式下可同时按10键无冲突。其按键拥有独特而安静的触觉反馈，触发压力仅为50克，触发距离更缩短至2毫米，同时拥有机械键盘和超薄薄膜键盘的手感。



最佳设计奖

罗技无线触控式键盘K400



获奖理由： K400是一款定位明确、相当易用的无线键盘。它带有3.5英寸集成触控板和基本多媒体快捷键，而且相当简洁轻便，长时间手持也不会感到累，特别适于操控HTPC等设备或进行演示等。它采用2.4GHz无线技术，连接距离可达10米。K400低噪声的按键带有易于识别的标示，非常适合在客厅或演示厅中使用，特殊的设计还让它可以竖直放置，节省存放空间。在2012年9月下旬刊的“新品初评”栏目中有更加详细的介绍。



编辑选择奖

Razer金环蛇2013游戏鼠标



获奖理由： Razer（雷蛇）Krait金环蛇给人留下的第一印象就是全新的人体工程学外形设计，它面积较小而拱背相对较高，更适合采用指触式鼠标抓握的普通用户。其搭载的新款6400dpi 4G光学传感器可获得200英寸/秒移动速度和50G加速追踪能力，确保精准。它还采用Razer Synapse 2.0软件，连接电脑后可随时随地同步自定义的配置文件和宏。



最佳性价比奖

罗技G400



获奖理由： 比较有趣的是，和Razer鼠标外形向普通用户妥协一样，罗技2012年推出的G400鼠标也减轻了配重，符合更多普通玩家的习惯。它可看做是MX518的后续版本，拥有多个快捷键，换用了更强劲的3600dpi光学引擎，为用户带来更强的追踪能力，可快速切换4种dpi，同时拥有快速场景转换或精准稳定的操控能力。对不喜欢朴实外观的用户，G400还推出了与MX518相同的凹凸感外壳版本，在2012年11月下旬刊的“新品初评”栏目中有详细介绍。



最具特色奖

Wedge便携蓝牙键鼠



获奖理由： 微软的新一代PC、移动设备操作系统试图统一操作体验，其推出的Wedge便携蓝牙键鼠就可同时支持Windows 8、Windows RT等操作系统平板电脑。Wedge键盘配备4个多媒体快捷键和Windows键，采用轻薄设计，配备的橡胶板保护盖还能折叠成可调节倾斜度的平板电脑支架，并可在盖上后自动关闭电源。

Wedge触控鼠标也为Windows 8、Windows RT操作系统优化，体形小巧，采用融合式按键，没有滚轮但支持四向触摸滚动技术，使用户在Windows 8界面中的水平移动更为便利，蓝影光学引擎可提供在大多数平面上的流畅运行能力。

当然这两款产品也可作为普通的蓝牙键鼠支持Windows7、Android、iOS、Mac OS X系统的各种PC和平板电脑，但并不能充分发挥其能力，例如键盘上的Windows按键与鼠标的四向触摸滚动能力。它们的具体评测可参看2012年12月上旬刊的“新品初评”栏目。

机械键盘是2012年键盘市场最大的热点，之前耐用、无干扰但昂贵稀少的机械轴按键仅在高端商用与游戏键盘种使用。而随着成本下降和产品线的丰富，消费级机械键盘已经出现，并越来越多。以前市场中最引人瞩目的超薄键盘与人体工学键盘，在2012年中少有值得关注的新品，但两者却在智能设备配套市场上重新争取到一席之地。

无线路由器



编辑选择奖

NetGear WNDR3400双频无线宽带路由器



获奖理由： WNDR3400是一款同时支持2.4GHz和5GHz双频的802.11n路由器，当分别连接设备后，理论上讲可获得600MB/s的总传输速度。这里需要说明的是，其实对绝大多数用户来说，互联网接口速度远没有600MB/s，但并不说明这一速度没有意义，在用户需要同时进行两个对内部带宽、网络稳定性要求较高的应用，例如进行局域网共享操作、观看网络视频、玩网络游戏时，两个设备可分别根据需要使用不同频段，避免相互干扰。

另外它还支持Readyshare易共享USB存储，可外接一个USB存储设备实现高速共享访问；同时还提供了访客网络、宽带流量统计等功能。在2012年8月下旬刊的“新品初评”栏目中，我们对这款产品有较为详细的评测。



最佳设计奖

TOTOLINK N200RS



获奖理由： TOTOLINK的N200RS+路由器已升级为8dbi天线，使其信号更强劲，覆盖范围更广，同时却拥有相当小巧的体积。它支持IEEE 802.11n标准，最高无线传输速率300MB/s。双天线采用MIMO技术。

N200RS+支持更强的上网管理功能，提供Smart QOS流量控制功能及方便的中继方式等，无论是作为家庭上网设备还是携带旅行，都是相当不错的选择。

2012年，千兆网络接口已成为新PC的标准配置，但除了互联网接口速度限制外，还受到网络内部其他设备、自身硬盘速度等限制，相对于百兆网络，速度提升并不明显。同时新一代主流笔记本、一体机甚至台式机都已将WiFi作为首选上网方式，因此我们希望获得更好的无线网络能力，本次产品选择只关注无线设备。

笔记本



编辑选择奖

戴尔Alienware M17x



获奖理由： 戴尔的Alienware外星人系列，无疑是游戏娱乐型笔记本电脑中的王者。其外形设计超酷，集成大量实用的游戏或娱乐快捷键，配置高端且平衡。M17x拥有更大尺寸的屏幕和相对宽松的尺寸，高端配置下的散热能力更好一些，不过与14英寸和11英寸产品相比，其便携性要差得多，基本只能作为台式机替代品使用。在2012年11月下旬刊的“新品初评”栏目中，我们对其进行了较详细的评测介绍。



最佳设计奖

三星Q470



获奖理由： 对学生用户而言，高性价比并兼有一定娱乐能力的笔记本是首选，而三星Q470做到的不仅仅是这些。它有很多巧妙的设计和功能，为学生用户在独特的学习、生活环境中，提供更贴心的应用。例如不太“光彩”的关屏按键，就是精力旺盛的学生们应付检查的好帮手。另外Q470还有适应宿舍晚间断电的键盘背光、USB接口灯；为桌面使用准备的支脚；为长时间下载准备的自动关机功能；当然还有为娱乐准备的GT630M/650M独立显卡和高保真JBL立体声音效系统等。2012年6月下旬刊的“新品初评”栏目中，我们对它有较详细的评测介绍。



最佳性价比奖

同方钢铁侠



获奖理由： 同方钢铁侠系列笔记本以较低的价格，为用户提供了多款配置相当高的产品，例如采用酷睿i7-3612QM处理器和8GB内存、GeForce GT 650M独立显卡和1TB硬盘的型号，价格仅有5999元。当然从做工到厚度重量，再到内存频率设置，钢铁侠也有一些不足，但并不影响到其不错的稳定性和超高的性价比。

笔记本电脑已成为品牌电脑市场中的主流产品，尽管进化出超极本后，商务和时尚笔记本的市场受到了一定影响，不过在影音娱乐、主流消费等市场中，还是出现了许多相当不错的产品。

超极本



编辑选择奖

三星9系



获奖理由： 三星9系列配置13.3英寸屏幕，但不足1.2Kg的重量却与11.6英寸的MacBook Air或其他11英寸超极本类似，使其成为一款极致轻薄的产品。它的配置并不算很高，但较为平衡，酷睿i5处理器性能足够，1600×900的屏幕分辨率比常见的1366×768屏幕明显清晰，却不会使字体过小。



编辑选择奖

华硕UX21A



获奖理由： 华硕UX21A屏幕仅有11.6英寸，因此轻薄的体型并不算奇怪，它的强大之处是将其小小身躯的能力挖掘到了极限，最高端型号竟然配置了酷睿i7-3517U处理器并拥有1920×1080分辨率，远高于屏幕更大的MacBook Air和其他超极本。



最佳性价比奖

MacBook Air



获奖理由： 与三星9系和华硕UX21A两款万元级别超极本相比，MacBook Air曾经最让人青睐的轻薄，已经不再是最突出的特性，不过它却拥有一个对消费者来说更“致命”的优势，那就是性价比。其全系列都采用第三代智能酷睿i5处理器和SSD固态硬盘，且11.6英寸产品的最低价只有7388元，更实用的128GB版本也只需7988元，13英寸128GB版本则为8888元，价格让人更容易接受。



最佳性价比奖

东芝Z830酷睿i3版



获奖理由： 东芝是超极本产品最热烈的支持者之一，它的Z830系列在轻薄方面完全可以媲美三星9系列产品，不过配置较为中庸，缺少特色。Z830全系列的价格都比三星9系列更便宜一些，其中搭配智能酷睿i3的产品价格甚至比最便宜的MacBook Air更低，不过酷睿i3的性能也要更低一些，更适合追求轻薄，喜欢13.3英寸屏幕，但对性能没什么要求的用户。



最佳设计奖

东芝U800W



获奖理由： 拥有21:9宽屏的东芝U800W在琳琅满目的超极本中显得非常特殊，尽管它并不算很轻薄，性能也不是很突出，但超宽屏为它带来了很多实用的能力，例如以多窗口方式进行工作而不需切换，以更合适的比例观看大片或玩游戏，一次性浏览更多的股票行情等表格信息。U800W利用超极本的设计理念实现了普通笔记本难以做到的应用，如果在普通笔记本的基础上设计超宽屏产品，会造成体积重量过大，严重影响便携性。

超极本是2012年电脑市场的热点之一，与Ivy Bridge处理器几乎同步推出的新一代超极本中，有些产品用体积重量换取成本，已将价格打入了5000元甚至4000元以内。不过我们认为这些产品其实已失去了超极本的原来面目，在便携性、续航能力方面如果不能和普通笔记本有泾渭分明的差距，只能算轻薄笔记本而已，因此并不推荐。

一体机



编辑选择奖

戴尔XPS One 2710 Touch



获奖理由： 与Windows 8配合，戴尔新的一体机电脑增加了触控功能，而且其高端型号的超高分辨率27英寸显示器，为用户提供了精细艳丽的画面和超大的俯仰角度，拥有触控一体机中最强的显示能力和舒适的触控体验。当然XPS One 2710 Touch也提供了足够高的配置，16GB内存配合第三代智能酷睿i7，可为Windows 8提供强大的支持能力，而且内置SSD，可通过智能响应技术SRT提供开机和常用程序加速，内置蓝光光驱则提供了高端影音播放能力。这款产品的详细评测介绍，可参考2012年12月下旬刊的“新品初评”栏目。



最佳性价比奖

惠普Envy 20



获奖理由： 惠普将Windows 8触控一体机的定位下探到20英寸显示器，Envy 20也因此拥有这一类型中最低的价格。尽管其配置并不算高，但相当全面，完全可满足日常应用和家庭娱乐需求，也适合支持各种数码设备。屏幕10点触控能力配合Windows 8系统提供了很好的使用体验，价格还相当主流。



最具潜力奖

索尼TAP20



获奖理由： 作为体量相对小巧、集成度很高的PC，一体机电脑其实也有一定的移动能力，而且有些产品还通过增加提把等设计强调这一能力。但绝大部分一体机电脑在移动中必须关闭电源，计算体验中断给人的感受当然不好，索尼TAP20就为这些感到不满的用户提供了新的解决方案。

TAP20外形优雅，在4.6cm厚度的机体内不仅安装了第三代智能酷睿i3/i5处理器等配置，还安装了可使用3小时左右的电池，而总重量仅有5Kg多一点（不含键鼠和电源线）。它不仅允许用户不关机在室内进行短程移动，也完全可在自驾游等活动中作为不错的多人娱乐平台，比10英寸或更小的平板、手机等智能设备玩起来要酷爽许多。

2012年的一体机在新一代软硬件平台的支持下，不仅外形更加轻薄，而且进化出了多种不同的形态，其中与Windows 8配合更加默契的触控产品，最受消费者关注。

台式机



编辑选择奖

华硕CG8890



获奖理由： “顶级游戏怪兽”的称号，我们在戴尔外星人、联想Erazer X700等电脑的宣传词中都看到了，但在华硕CG8890面前，这些“怪兽”都不得不甘拜下风。华硕CG8890拥有目前性能最强的处理器、显卡配置、大容量内存、硬盘和SSD，以及丰富的接口配置，可作为家庭高端娱乐设备，同时成为数码设备的应用中心，提供海量数据存储、视频内容处理、快速充电等服务。

作为综合厂商，华硕CG8890获得了华硕丰富产品线的支持，全套ROG（玩家国度）板卡提供了最强的性能和功能，而且还能提供戴尔、联想等竞争产品都很难得到的最顶级显卡GTX 690，使其游戏性能远胜于对手。

Intel “PC+”和类似的很多厂商规划中，台式机的定位都从主要的个人计算设备，转向了高端娱乐和数码设备支持中心，而从市场中的实际表现看，高端电脑确实已经替代了原先的主流消费产品，成为目前市场的热点。

变形触控本



编辑选择奖

惠普Envy X2



获奖理由： Envy X2采用非常“标准”的平板电脑加键盘设计，键盘作为底座，不仅提供了更多的接口，还包含内置电池，连接后可提升续航时间。这种设计虽然有些“土气”，但平板形态时相对轻薄，使用更舒适。



最佳设计奖

联想Yoga13





获奖理由： 为了在不分体的情况下最好地融合并超越超极本和平板两种形态，联想Yoga13采用了巧妙的转轴设计，不仅能让屏幕像书页一样翻转180度进入平板形态，还提供了反向状态下的支撑能力，键盘面变成了自带的平板支架。这种设计保留了笔记本常见的双转轴，比旋转或推拉屏幕的单转轴、两侧齿轮等设计更加牢固，而且不会增加边框厚度。其最大的问题除了平板状态时的较大重量外，还包括改状态下背部相对脆弱的键盘与触摸板，使用时要小心，最好携带键盘面保护壳，在变形后保护键盘。



最具潜力奖

华硕TAICHI超极本



获奖理由： 双屏笔记本虽然极其少见，但并不是很新的概念，不过华硕使用这种方式为我们提供的变形超极本却相当吸引眼球。它并没有花心思在如何切换平板与超极本状态上，而是索性为我们提供了第二块屏幕，只要盖上超极本使用第二块屏幕，就成了一款平板电脑。

TAICHI的设计思想当然不是那么简单，屏幕正反两块屏幕不仅可用来切换使用模式，也可同时使用，对经常需要进行面对面交流的用户非常方便，直接进行各种展示和演示很符合商务人士的需求。而对追求个性化的时尚人群而言，背部屏幕就成为了尽显个性的场所，可随时更换背部屏幕的图案，成为独有的外壳“涂装”。

变形触控本是2012年下半年伴随Windows 8出现的一种新形态电脑，尽管脱胎自超极本，但目前设计丰富多彩，已突破了超极本的限制。由于仍有大量产品只泄漏出了少量信息，还未正式发布，因此我们提供的产品推荐仅供参考。

方兴未艾
年度数码产品

手机



编辑选择奖
三星Galaxy S3



获奖理由： 拥有针对国内所有制式的版本，三星Galaxy S3在所有移动服务商的网上营业厅中都是绝对的明星，夺取全球销售冠军的产品，实力自然不容小觑。其4.8英寸的屏幕达到了单手操控和舒适接听的极限，同时厚度及重量仅有8.6mm和133g，且拥有不错的续航能力。另外它还提供了高速连拍、智能休眠、视频浮动窗口等多种特色功能，让用户着实感觉其高端配置确实提供了不一样的应用体验。在2012年10月下旬刊的“新品初评”中，我们对它进行了较详细的评测介绍。



编辑选择奖
iPhone 5



获奖理由： 虽然因为造型变化不大，iPhone 5被很多“果黑”甚至“果粉”嘲笑了很久，但真正使用过后，大多数人却停止了嘲笑，可见它那些似乎有点“跟风”的改变，和看起来不起眼的改进，都切实而明显地提升了使用体验。



最佳设计奖
魅族MX2



获奖理由： 尽管价格比很多国产四核手机要高一些，但魅族MX2却以其精心的设计脱颖而出。在Android 4.1系统上进行数千项改进、增加数百个功能后，MX2的Flyme 2.0界面几乎已没有了Android的影子，在J.Wong的简约设计理念指导下，无论是外形还是界面，都非常简洁素雅，大量的自制图标甚至只由一两个灰色线条构成，很适合低调内敛的东方人性格。感兴趣的用户可以往前翻到到P8页，参看这款手机的具体评测介绍。



最佳性价比奖

华为荣耀2



获奖理由： 在多款价格很不错的国产四核手机中，华为荣耀2，特别是其2GB内存版本，在稳定性、实用性等方面的表现较为突出。特别是高端手机用户看重的续航能力，以及国产手机中非常重要的稳定性，荣耀2都表现得极好，是最出色的四核手机之一。同时它的售价也完全可以“干掉”价格杀手、Google“嫡子”Nexus系列手机。这款手机的具体评测介绍，可参考2012年12月下旬刊的“新品初评”栏目。



最具潜力奖

Lumia 920



获奖理由： 2012年底，诺基亚终于在内地市场正式发布了Windows Phone 8系统新手机Lumia 920/820。这两款让诺基亚忠实用户和Windows Phone用户望穿秋水的手机携带大量的新技术新应用，不仅可能为诺基亚带来重生，而且打破了目前智能手机同质化严重的市场格局。尽管是新的操作系统，但作为微软新生态系统中的一环，Windows Phone 8不仅生来不凡，而且发展潜力非常巨大。



最具潜力奖

索尼LT26i



获奖理由： 外形乍看起来方方正正，黑色或白色的机身也并不炫目，但却让人越看越觉着顺眼，低调而优雅，这就是索尼LT26i。尽管索尼将手机业务完全收回的时间并不长，但已经推出了不少优秀的产品，例如拥有1200万像素摄像头的索尼LT26i，以独特的风格挽回并发展了很多“索粉”手机用户。在急需新的增长点、软硬件实力及娱乐资源都相当可观的索尼手里，手机产品仍是大有可为。

在最新的市场报告中，安卓手机占据了国内88%的智能市场份额，而在国际上，2012年第三季度的销售冠军也终于被一款安卓手机——三星Galaxy S3从苹果手中夺走。国产手机的再次崛起，Android手机的野蛮生长和Windows Phone 8的搅局，使2012年的手机市场显得非常热闹，各种品牌、各种设计、各种价位的产品让消费者几乎挑花了眼，但最为耀眼的，其实不过是那么几个型号。

平板电脑



编辑选择奖

三星Note Ⅱ/10.1 3G版





获奖理由： 在三星网站中，我们可以发现Galaxy Note系列其实已成为新的产品线，而且三星还将新的平板电脑也命名为“Note”。这两款产品共同的特点就是在拥有大屏幕的同时相当轻薄，且都提供了经过优化的手写输入和操控方式。另外Note Ⅱ的双卡双待功能和Note 10.1 3G版的语音通话功能，不仅扩展了自身的功能，也通过一机多用能力降低了数码用户的资金与出行负担。



编辑选择奖

iPad mini



获奖理由： 尽管分辨率只有早期iPad的水平，不过更小的体积使iPad mini显示更加精细，加上轻薄的体量和不随潮流而动的4:3屏幕，使其非常适合作为手边的阅读器、播放器。考虑其主要应用范围，我们认为保证体积和续航是最重要的，在性能方面进行适度妥协完全可接受。



最佳设计奖

E人E本T6



获奖理由： 平板电脑应用的多样性在E人E本T6上表现得非常充分。该产品不仅有全面的娱乐能力，而且还提供了全面的高端商务能力。壹人壹本公司在手写能力上的努力，在软件上的进步，以及在硬件制造上的精心，都集中表现在了最新的E人E本T6上。更让人欣赏的一点是，T6终于可以将手写笔安装在壳体上，而无需携带皮套，不仅更加方便，也明显降低了尺寸重量，提升了便携性。



最具潜力奖

微软Surface电脑



获奖理由： 作为微软新一代生态系统中的重要一环，采用Windows RT系统的平板电脑有着非常广阔的前景，尽管第一代产品在应用、续航、软件等方面还有些问题，甚至缺少厂商支持，不过从Windows、Office、XBOX、Windows Phone等微软众多产品的成长道路来看，这一产品的前景很值得期待。

作为除个人电脑之外屏幕最大的智能设备，平板电脑有着无限的可能性，移动互联、随身娱乐，甚至是移动商务和拨打电话，以及很多以前难以想像的功能，都可用平板电脑实现。不过要作为真正的“随身”设备，10英寸级别的平板电脑在体积上仍显过大，用户不得不将它们装在背包或挎包中。而在平板电脑逐渐被越来越多人接受后，这一问题也显得越来越突出，因此那些可装进外套甚至牛仔裤口袋的7～8英寸产品成为2012年的热点产品。

数码相机



编辑选择奖

佳能G1X



获奖理由： G系列是佳能的“半专业”相机产品，G1X是这一系列中目前最强大的一款，感光元件与影像处理器都达到了消费单反水平，提供了出色的拍照能力。另外其全金属机身和为快速操控优化的外部设计，也提供了更专业的拍摄感觉。我们在2012年9月上旬刊的“新品初评”栏目中，对这款产品进行了较详细的评测介绍。



最具潜力奖

索尼RX100



获奖理由： 名为索尼“黑卡”的DSC-RX100在强调高质感和便携性的基础上，实现了强大的摄影功能。其2000万像素光学传感器尺寸介于普通DC和消费级单反之间。它拥有单反级别的BIONZ高速影像处理器和大光圈镜头，但机身尺寸接近卡片机，只是略厚一些，便携性出色。我们认为在微单和单反相机的价格压力下，这种成本低得多，但便携性更好的高画质DC应该是市场的另一个发展方向。

尽管受到单反/微单和手机从高低两端的压制，数码相机在2012年仍然顽强生存，且推出了一些受欢迎的产品。感光元件和处理引擎的大幅进步，使得这一年中数码相机的功能与性能有了很大进步。

消费级单反/微单相机



编辑选择奖

尼康1 V2



获奖理由： 尽管尼康在微单相机市场中是后来者，但却相当重视该市场，这从它将微单相机的型号定为“尼康1”就可以看出。在尼康1系列中的V2拥有最强的性能与配置，并拥有数款最新镜头组的支持，还可通过转接环直接享用大量已有的尼康单反镜头资源。



最佳性价比奖

尼康D5200



获奖理由： 尼康D5200是一款采用新型DX格式CMOS图像传感器的单反相机，具有2410万有效像素，内置与旗舰机型D4相同的EXPEED 3图像处理器，当然还有D5X00系列标志性的翻转屏。它不仅性能出色、紧凑轻便，而且有多种彩色机身，从D5X00系列目前的定位看，这将是一款打入微单价位市场，性能却更好的单反产品。



最佳设计奖

NEX-5R



获奖理由： 索尼在微单相机设计上的经验非常丰富。作为NEX-5系列的最新升级产品，NEX-5R表现出了相当成熟的设计理念。除了进一步提升性能外，还包括更多的镜头选择及方便的“饼干”镜头，翻转屏设计更可提供自由的拍摄角度和自拍功能。



最具潜力奖

佳能EOS-M



获奖理由： 这是一款设计较为“中庸”的微单产品，在外形、配置、定价等方面似乎都有向前辈们学习的痕迹。作为第一代产品，EOS-M多少还有些不足，不过从所有前辈的发展历程和佳能的能力上看，它的未来相当光明。

佳能EOS-M的发布使微单相机的市场地位又一次得到了确认，在中高端消费级影像市场中成为可与单反分庭抗礼的势力，并在一定程度上动摇了单电相机的地位。当然单反仍然是厂商们在2012年不能放弃的市场，其性能不仅进一步加强，而且在多样化等方面也有不少的改进。

移动存储设备



编辑选择奖

金士顿SDHC卡 UHS-1 233X



获奖理由： 相对于新一代SDXC卡来说，目前主流的SDHC卡在兼容性方面的表现更出色，而且后者在2012年出现了很多高速产品，可为目前发展迅速的高品质摄像装备提供足够的支持。金士顿SDHC卡 UHS-1 233X支持UHS-1标准，可以很好地支持高清摄像，其读取速度达到60MB/s，写入速度35MB/s。



最佳设计奖

希捷Backup Plus



获奖理由： 希捷Backup Plus并非一款简单的数据移动和存储备份工具，在与Dashboard备份软件配合后，不仅可实现一键备份，还能用来备份社交网站的图片等个人数据（目前只支持Facebook和Flickr）。另外它还有丰富的色彩，适合追求个性化的年轻用户。

移动存储设备在2012年的发展与硬盘的道路非常相似，更大更快是最重要的追求目标，同时移动硬盘和U盘也在便携性和易用性、多功能方面进行了不少尝试。

录音笔



编辑选择奖

奥林巴斯VN-712



获奖理由： 这款录音笔是一款为学生和白领用户设计的产品，简洁实用的功能可让用户快速熟悉和使用。它拥有低噪声、全指向性麦克风，自带支架可避免直接摆放在桌面录入额外噪声，录音时间可达823小时。另外它还拥有可调字体的1.6英寸屏幕和“自动录音”“INDEX标记”“场景选择”“日历检索”“回放速度”等功能。

曾经火过一段的录音笔市场在2012年渐归于平静，不过它们仍然是学习工作中相当有力的助手，在持续更新的各品牌产品线中，我们也找到了不少易用且实用的产品。

数码键盘



编辑选择奖

微软Sculpt蓝牙便携键盘



获奖理由： 尽管为移动用户携带而设计，厚度不到1.9厘米，结构紧凑，微软Sculpt蓝牙便携键盘在舒适度方面仍然表现出色。V形设计使其更接近输入时的手臂、手掌角度，轻微的6度倾角让输入时的移动量减少，使用户更加舒适并可提高输入效率。不过在连接Android或iOS平板电脑时，它的一些Windows快捷功能无法使用。



最佳设计奖

罗技ZAGG键盘底座



获奖理由： 这是一款带有护盖功能的键盘底座，原本是为iPad 2设计，其实也可用于厚度差别不大的第三代iPad或iPad 4，但无法用于第一代iPad。它不仅可以很舒适地将iPad横置或竖立在顶部插槽中，而且在携带时直接扣在iPad表面，又会成为一个很坚实的保护盖。

喜欢用平板电脑聊天、上网，以及进行商务应用的用户，一定会对虚拟键盘感到不满，硬梆梆的屏幕不仅没有盲打手感，而且还会让指尖感到相当不适，这是2012年平板键盘市场大发展最重要的原因之一。更舒适更便携和多功能，是平板键盘的发展趋势。

音箱耳机

年度推荐产品

SONOS Play:3



获奖理由： SONOS PLAY:3是一款功能强大的无线HiFi全能播放器，而非普通的音箱产品，它外形小巧，但集成了3个扬声器和3个数字放大器，还可成对布置，提供更为震撼的音效。PLAY:3采用WiFi网络传输音乐数据，在无线信号部署较好的室内，通过手机、平板电脑或PC的控制，可实现处处有音乐或音乐随身走的效果。另外SONOS与主要网上音乐提供商合作，为用户提供了大量的音乐资源。

年度推荐产品

捷波朗SOLEMATE魔音盒



获奖理由： 相对于“宅”在家里的PLAY:3音箱，捷波朗SOLEMATE是为户外和共享而设计的产品，可灵活选择蓝牙或音频线两种连接方式。捷波朗SOLEMATE无需连接电源，小巧便携，拥有出色的音质音量，甚至还带有麦克风，可直接接听电话。这款产品我们在2012年12月上旬刊的“新品初评”栏目中有较详细的评测介绍，感兴趣的用户可参考阅读。

年度推荐产品

捷波朗STONE2炫石2



获奖理由： 这是一款高端蓝牙耳机，其功能远非接打电话，还为用户提供了高品质的无线音乐欣赏能力。其特殊的设计更贴合用户的耳部，而不是简单地“夹住”或“挂住”耳廓，让用户更舒适。另外在升级软件后，它还能支持中文语音播报及中文语音控制功能。

年度推荐产品

苹果EarPods



获奖理由： 与传统的耳塞式或入耳式耳机不同，苹果EarPods采用浅入耳式设计，既拥有出色的音质，又适合耳朵比较敏感的用户，特殊的开口和发声系统设置还提供了不逊于头戴式耳机的低音震撼感。尽管目前这一耳机是为苹果设备设计，不过相信很快就会有厂商借鉴其经验制造出类似的出色耳机。

2012年内地外设市场的一个显著变化就是大量无线设备的出现，不仅更适应目前移动设备的发展，也让个人电脑的应用进入了新时代。不过对这些产品来说，音质和功能的需求过于个性化，与每个人的使用环境、个性习惯甚至体质都密切相关，我们很难以个人感受评出“最佳”产品，因此这里不做评价，仅介绍一些2012年内推出的富有特色的产品。

MP4



编辑选择奖

iPod Touch



获奖理由： 在iPhone和iPad的光芒下，iPod各系列产品近年来都显得默默无闻，2012年9月中旬与iPhone 5一同发布的新一代iPod Touch/Nano似乎就像小跟班一样，显得无足轻重。其实这一代的两款产品都相当有特色，特别是新的iPod Touch，除了移动通讯和前置摄像头之外，其功能和iPhone 5几乎完全没有差别，甚至还能支持Siri。而更多的色彩，轻薄到极致的体形和个性化腕带，也让它在视觉效果上甚至比iPhone 5更为耀眼。

移动电源



最佳性价比奖

电小二M11000



获奖理由： 随着手边的数码装备越来越多，电力成为越来越严重的问题，特别是在长途旅行或长时间使用时，会出现多个设备同时电量不足的情况，此时电小二M11000的双USB接口充电能力和超大的容量就可成为救命稻草。它采用的锂聚合物电芯、智能控制芯片等也提供了较好的使用寿命和安全性。而它的价位在10000mAh产品中也相对较低。

其他产品



最具潜力奖

绿动机实惠版

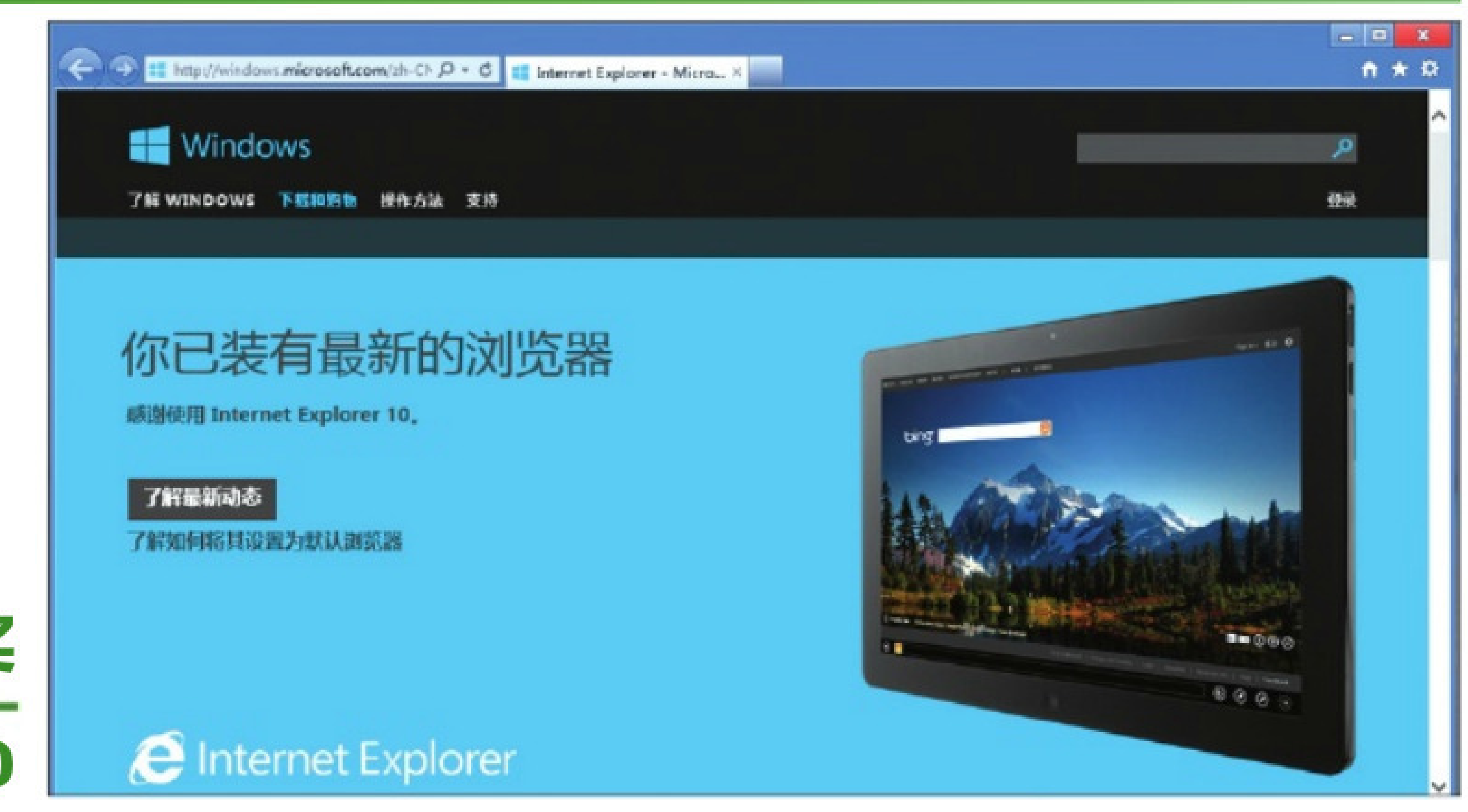


获奖理由： 在上市之初的争议逐渐落定后，绿动机仍然在“客厅3D运动电脑”的道路上继续前进着，2012年10月份推出的3款新品实施了新的市场划分和用户策略，价格与对手差距明显缩小。同时新增了可电脑互通的“家视聊”视频聊天工具、为儿童用户准备的“学习频道”，以及“太极运动”等更有特色和针对性的体感游戏，不仅增强了实用性，而且也提升了我们对其发展前景的信心。

继往开来
欧朋@年度软件产品推荐

网页浏览篇

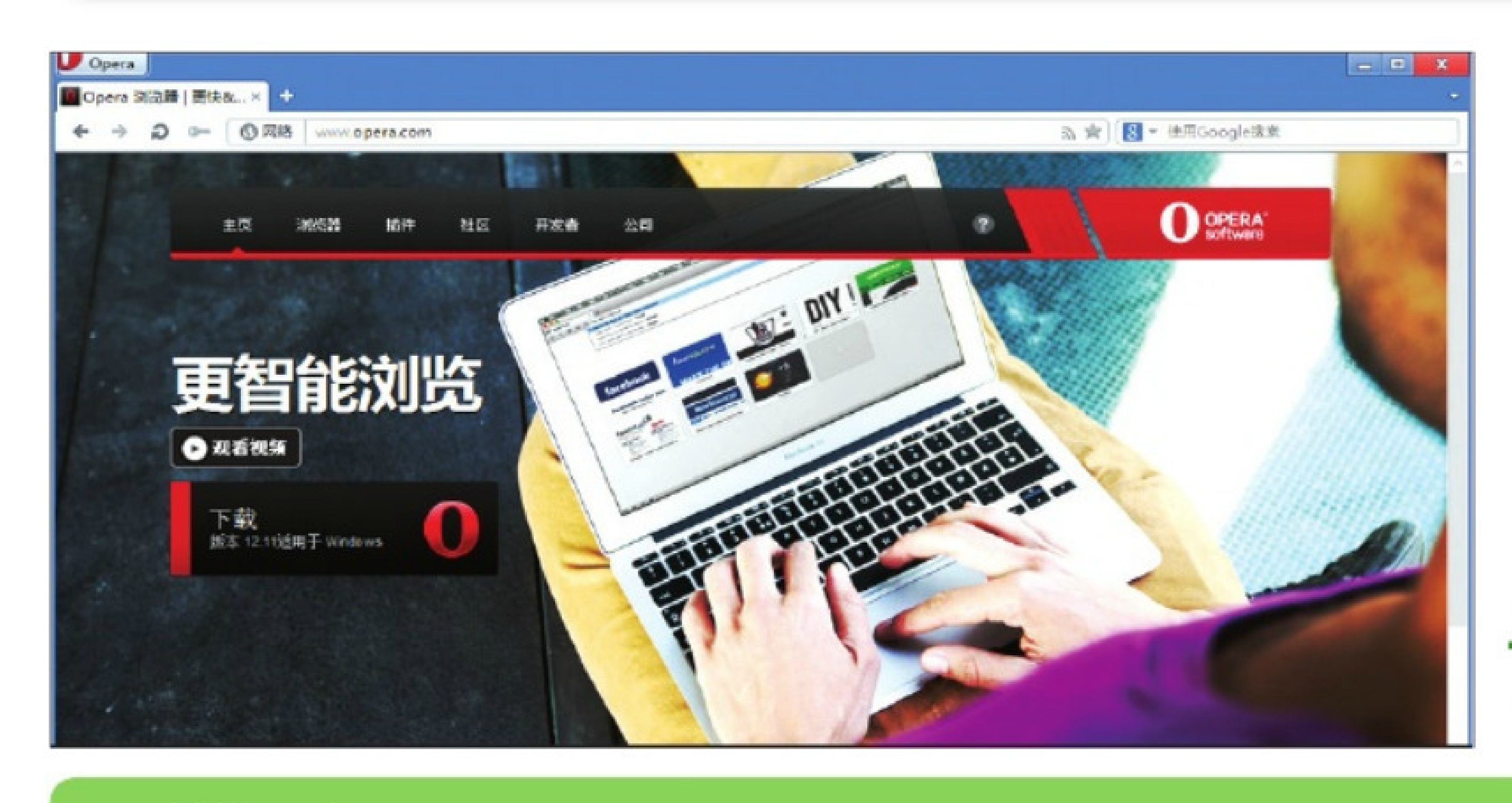
桌面平台





编辑选择奖
Internet Explorer 10

获奖理由： 新一代Internet Explorer 10浏览器在硬件加速、平均页面加载速度和HTML 5支持等方面都有了显著的提升，增强的保护模式和默认开启“请勿追踪”功能，体现出了产品注重用户隐私安全的负责态度。其Windows UI风格的IE 10在界面上彻底颠覆网页浏览器的传统结构与操作形式，为用户提供了一种沉浸式、无边框、触控优先的浏览体验。



最具潜力奖
Opera 12



获奖理由： 让使用者在任何设备上都能获得最佳的网络体验是Opera一直追随的使命，全新Opera 12能够提供极速的页面加载与Web应用运行速度，独有的Opera Turbo服务在恶劣的网络环境下依然表现出色。安全可靠的防护措施将帮助用户减少威胁风险，随心所欲的个性化界面和自定义功能以及众多扩展插件的支持，让网页浏览变得更加精彩。

如果说IE 9是一款向其他浏览器厂商发起全面进攻的标志性产品，那么如今手握IE 10的微软已经剑拔弩张，由追赶者向领导者转变，这与微软近几年积极为标准化部署所做的贡献密不可分。

Opera浏览器一直以低调、小众的姿态露面，虽然产品看似波澜不惊，但深度使用之后往往会让人无法自拔、爱不释手。开发团队对于细节以及特色功能上的创新，让我们感受到了桌面浏览器市场的一股潜在的强大力量。

Mozilla也在不断努力，希望能让Firefox更加瘦身、速度更快、占用内存更少。2012年11月他们突然宣布放弃对Windows平台64位系统的支持，引来众多使用者的纷纷议论。64位操作系统一直受到硬件要求较高和软件兼容性问题的影响，其桌面领域的市场占有率一直不温不火，Firefox的此项决定或许正是出于这种现状的考虑。

安全防护篇

桌面平台





编辑选择奖

卡巴斯基安全部队2013

获奖理由： 新一代“卡巴斯基安全部队2013”整合了复合式防御体系，主打漏洞入侵防护功能和在线支付安全技术，针对用户在日常使用电脑时可能会遇到的各种恶意软件、窃取密码程序、隐私泄露和垃圾邮件骚扰等情况，提供了一套简单易用又节省资源的安全解决方案，全面保护用户的数字财产安全。



最具潜力奖





AVG全功能软件2013

获奖理由： “AVG全功能软件2013”采用最为流行的触屏移动界面优化设计，扫描文件速度较之前提升了36%，并更加注重使用者的上网安全以及隐私保护，有效避免用户的访问数据被浏览器跟踪。独特的“身份保护”功能可监视当前系统运行的所有程序，一旦发现用户身份被盗用将立刻阻止其破坏行为。

国内杀毒软件十几亿的市场早已消失在“免费大潮”之中，对于网民来说这是一种巨大的福利；对于杀毒软件厂商来说这是一场没有硝烟的战争。国产杀毒软件曾经大打“免费”牌来开拓市场，结果抛下去的这颗看似极具诱惑力的玉石并没有泛起美丽的涟漪，反而倒激起了汹涌的“口水”。那些率先提供免费杀毒的厂商试图借助“免费大餐”占得市场先机，但在酒肉都上齐之后却发现其实并不怎么“好吃”，越来越多有实力的杀毒软件公司参与到其中，微软MSE、360杀毒、金山毒霸、小红伞甚至包括腾讯电脑管家，安全软件领域已经不是一个人在战斗！为了在市场占有一席之地分得更大的蛋糕，急功近利之流难免会剑走偏锋，导致其产品也走上了极端。“宁愿误报也不能漏报，宁可错杀也不可放过”便成了某些安全厂商遵循的商业信条，无论事后再做怎样的补救与道歉，最终受伤的还是用户本身。

在国内一片“终身永久免费”“3年内不考虑盈利”的大环境下，2013年的杀毒软件市场，竞争必将更加惨烈。传统的付费杀毒软件厂商要想求得生存，势必需要调整其发展经营路线，例如卡巴斯基在2013年就会将重点放在移动终端和B2B方面，加强与硬件厂商的合作，同时利用自身的影响力引导消费者的安全观念，让每个人都选择正确、合适的安全防护产品。

视频播放

桌面平台

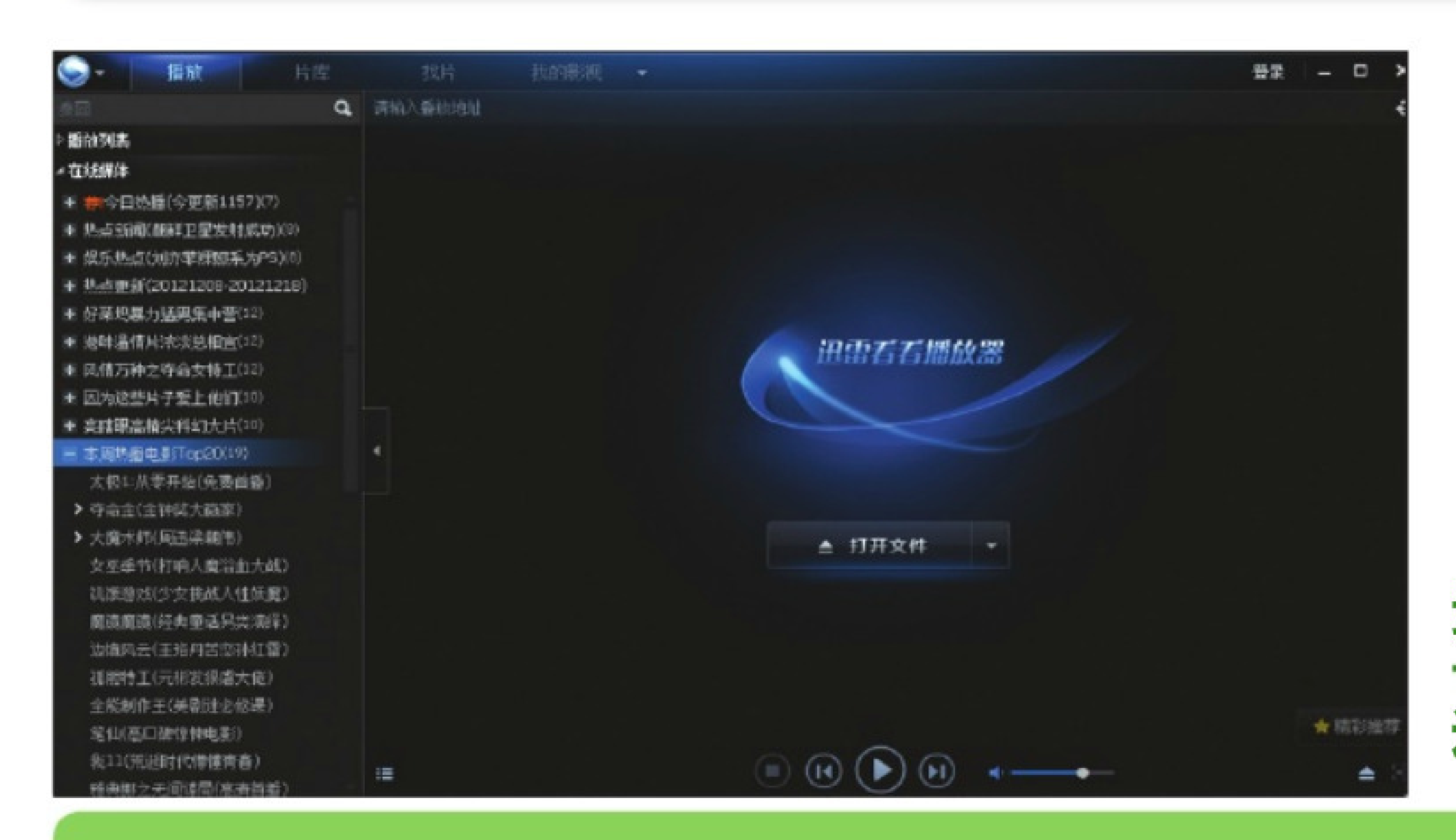




编辑选择奖

暴风影音5

获奖理由：“暴风影音5”主打的“左眼”高清技术能够让视频在播放时提升原有的画面质量，并出色地解决了画面细节与CPU占用等方面的平衡问题。配合新版本增加的智能3D播放、一键“2D转3D”以及环绕立体声等功能，让用户能够享受到更清晰、更震撼、更完美的听视觉盛宴。



最佳体验奖

迅雷看看播放器



获奖理由：“迅雷看看播放器”借助于迅雷全网资源与会员专属服务，为用户提供全协议（HTTP、FTP、BT、电驴等）支持的高速视频点播功能，能够实现自由拖放进度和在线下载字幕，并配合多资源超线程加速技术，让使用者获得高速、稳定、便捷的播放体验。

随着视频行业商业模式的不断变化，传统视频播放软件已经逐步摆脱本地播放的模式，加入了在线视频服务的竞争行列之中。目前视频行业主要包括两大阵营，一类是以优酷、土豆、56网为代表的视频网站，另一类则是以暴风影音、PPTV为代表的视频客户端，这两者在运营模式上迥然不同。在商业模式方面，视频网站具备获取大规模资金的手段，以资金优势获取上游内容和宽带资源，并不断推进与运营商之间的整合与合作，利用独播、自制等方式形成与视频客户端的差异化优势；而视频客户端则通过P2P技术、宽带优化等手段，降低用户的宽带成本，在相同网络的条件下，视频客户端可以为用户提供更加流畅的收视体验，同时视频客户端在高清内容方面也具有独特的优势。

在2012年互联网大会上，暴风影音、PPS、PPTV、风行四家客户端企业聚集一堂，就视频客户端的发展进行了探讨。他们认为视频客户端的价值被低估，并有意建立联盟抢夺优酷、土豆等网页视频网站的广告蛋糕。

寻找差异化的竞争路线和收入结构的多元化，也许是各家产品的真正出路，期待2013年将会有更多、更新、更优质的产品与服务提供给广大消费者，毕竟视频行业竞争的硝烟从来就没有停止过。

图像处理

桌面平台



编辑选择奖

美图秀秀

获奖理由： “美图秀秀”图片处理软件向来以简单好用著称，尤其是人像处理和强大的修图效果令人叹服。最新版本已全面支持调整图片参数、修改尺寸、添加特效和水印等批量处理功能，满足了大部分用户的需求。





最具潜力奖

好照片

获奖理由： 新恒图科技在海外获得巨大成功之后，将下一个发展目标对准了国内市场。作为国内唯一一款真正具有HDR合成技术的图片处理软件，“好照片”和其他同类应用相比，更擅长对风景的渲染，受到了摄影爱好者的热烈欢迎，其产品的发展空间和潜力巨大。



专业领域方面，Adobe在2012年发布了全新的Photoshop CS6版本，在硬件加速、界面布局、操作体验以及特色功能等方面都有了实质的提升，是近年来最重要的一次升级。在软件轻量化、差异化发展的今天，各路图像处理软件能否针对不同用户群体推出相应产品，是一个值得思考的问题。

即时通讯

桌面平台



最佳体验奖

TM2009

获奖理由： TM2009素有“精简”版QQ之称，在满足用户沟通与表达需求的同时，还拥有无广告、防骚扰、安静高效等特点。其软件界面风格简约清新，功能组件可自由取舍，让每个使用者都能定制自己专有的聊天软件。





最具潜力奖

YY语音

获奖理由： 2012年欢聚时代在美国纳斯达克的成功上市，成为激励新一代中国互联网企业的典范之一。旗下产品“YY语音”的注册量已经超过4亿人，稳定的用户基础、宝贵的前期发展经验以及在教育领域获得的巨大成功，更是令其前景可期。

2012年11月微软宣布将停止Windows Live Messenger服务并将其整合进Skype，但中国大陆用户除外。为什么此次中国市场又要搞特殊化？原因之一是MSN在华过于复杂的资本结构，其次是Skype的国内市场占有率不佳。腾讯QQ、阿里旺旺与飞信，依旧占据了国内即时通讯市场90%的份额。

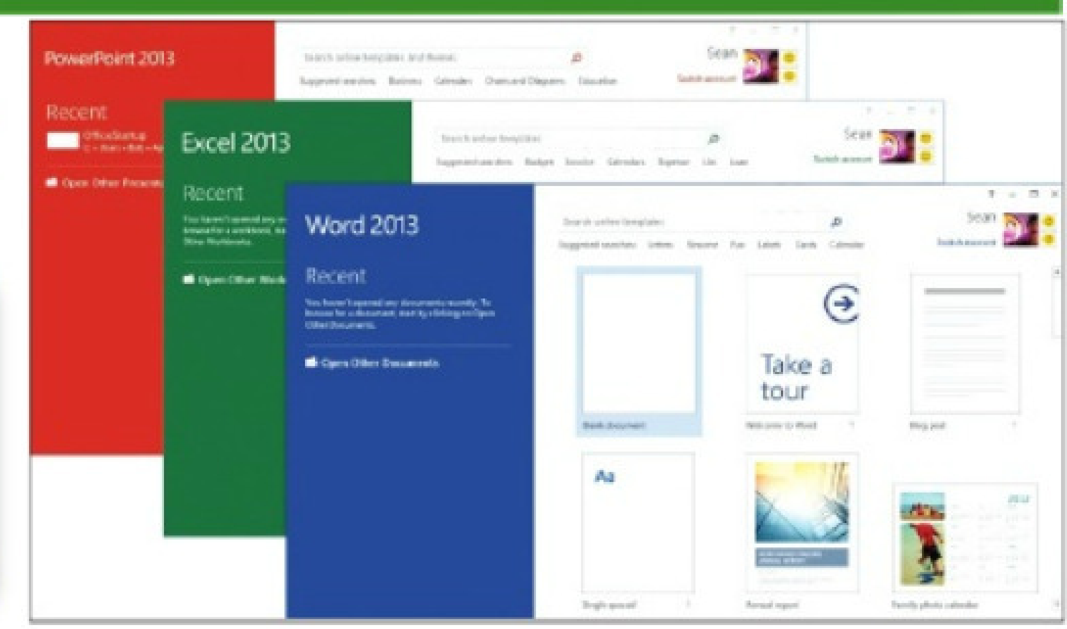
办公软件

桌面平台



编辑选择奖

Office 2013

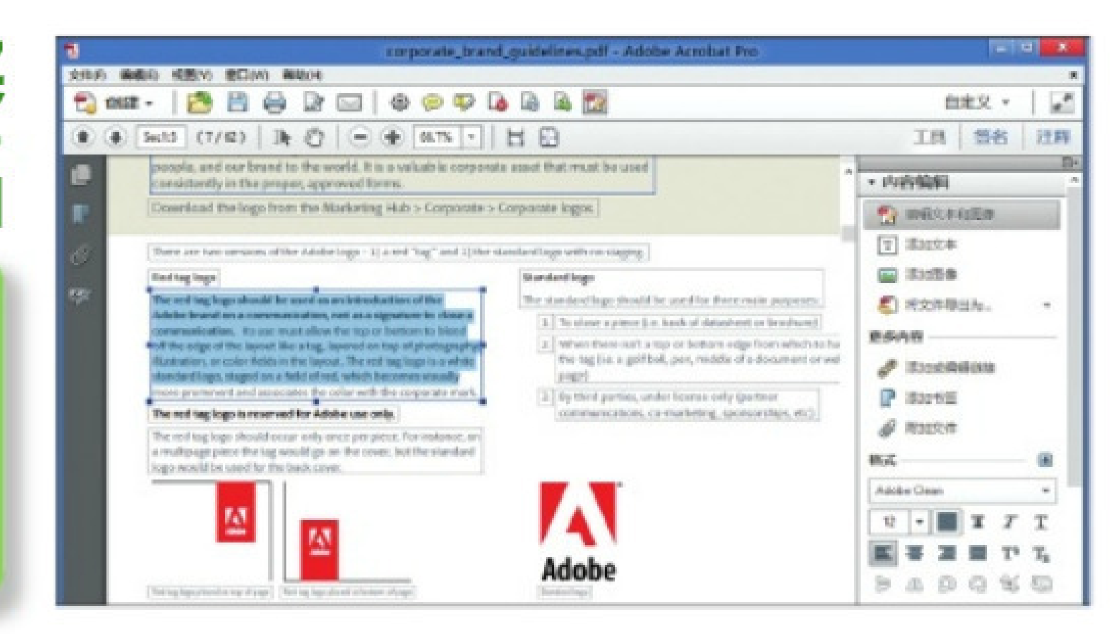


获奖理由： Office 2013的最大改变在于云服务、社交化和协同工作的深度挖掘与整合。全新简约的外观设计配合新增的众多人性化功能，将进一步提升工作效率；SkyDrive服务的全面支持，让用户可以将文档存储到云端，并随时同步到其他设备上进行跨平台浏览。



最佳体验奖

Adobe Acrobat XI



获奖理由： 在出版与专业文档领域，Adobe公司在2012年正式推出了新一代Adobe Acrobat XI，除深度整合微软Office系列产品以外，强大的PDF编辑器、多途径创建PDF文件、完善的审阅与审批等功能带给整个行业又一次崭新的革命。

2012年6月，国产文字处理软件WPS Office 2012 SP1版本上线，新版WPS表格应用将计算速度提升5倍以上，此外还带来了WPS演示转文字、在线模板设计、自由添加水印等多项亮点功能。WPS系列在经历了23年的发展之后，已经不再把与微软产品功能上的竞争作为唯一目标，打破国外技术垄断、遏制国外相关软件的高昂价格，已经成为国产软件共同的责任。

云存储下载

桌面平台



编辑选择奖



迅雷7

获奖理由： 迅雷客户端在国内下载软件市场的巨大成功，得益于公司发展前期积累的技术优势和后期对于用户需求的准确定位。新版迅雷7在界面引擎、启动速度、个性化设置和稳定性等方面均有明显改善，将优质的下载服务继续提供给全球4亿用户。



最具潜力奖



有道云笔记

获奖理由： 有道云笔记自2011年6月上线以来，总用户量已超过800万，最新的3.0版本增加了待办事项、历史版本等全新功能，交互体验更加流畅。在这个“应用为王”的天下，笔记类产品的发展潜力将不可估量，大有取代普通网盘服务的趋势。

2012年是国内云存储和下载软件市场蓬勃发展的一年，百度、360、腾讯、迅雷等互联网风云企业纷纷杀入该领域，积极开拓创新与寻找经营模式。115网盘的倒下意味着行业竞争在2013年势必更加激烈，在找到一个稳定、可靠、丰厚的盈利模式之前，绝大多数企业还处于烧钱状态。

电子阅读

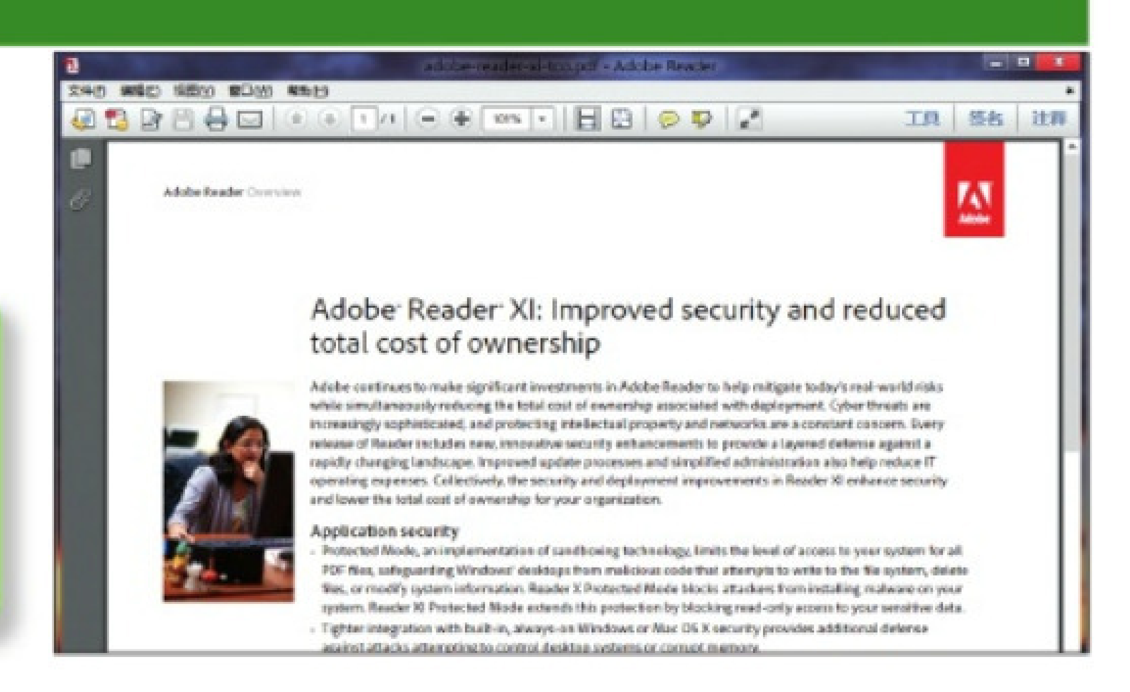
桌面平台



编辑选择奖

Adobe Reader XI

获奖理由： 新版Adobe Reader XI不仅优化了启动性能还增强了安全防护特性，其特殊的“保护模式”将使计算机数据免遭恶意代码的侵扰。此外，该软件附带的全套注释工具可以让用户在PDF文档上的任意位置添加批注、文本以及各种线条、形状和图章。





最具潜力奖

读览天下

获奖理由： 凭借多年的技术实力，“读览天下”已经成为中国最大的正版电子杂志平台之一，有超过1000余家杂志与其签约合作，提供上万份数字原版杂志，其客户端产品可以让用户在PC、iOS、Android、Amazon Kindle等平台上自由阅读。



随着电子阅读设备和智能手机的普及，数字阅读的形式正在从有线的PC平台逐渐向无线的移动平台转移，而且如今的产品竞争不仅仅要依靠硬件实力，内容与服务的平台竞争更为重要。桌面平台的电子阅读软件如何利用自身优势积极开拓创新，将会成为主要的挑战。

文字输入

桌面平台





编辑选择奖

POPSOFT
大众软件
编辑选择

搜狗拼音输入法

获奖理由： “搜狗拼音输入法”在2012年发布了具有里程碑意义的“智慧版”，加入了情景感知、搜狗卷轴、文思泉涌、妙笔生花、拼音纠错等大量新功能，不但为简单的输入法工具赋予了“智慧”的内涵，同时也为其未来的发展趋势指明了道路。

最佳体验奖



英库拼音输入法

获奖理由： “英库拼音输入法”一改微软拼音输入法的死板风格，将自然语言处理、中文计算、搜索引擎、机器翻译、网络数据挖掘和机器学习等多项技术融合到一起，使用户的汉字输入体验提升到了新的高度。

拥有3000多年历史的汉字被许多人视为中国的“第五大发明”，因此中文输入法已经不仅仅是作为文字输入的工具，而是已经成为文化的承载者。众多输入法产品在力争将功能做强、做精的基础上，着眼于文化传承与发展的新思路，帮助用户完成更多的灵感拓展，值得其他国产软件学习与借鉴。

网页浏览

移动平台





编辑选择奖

UC浏览器

获奖理由：扎根于本土移动浏览器领域并拥有8年技术与产品积累，让UC浏览器更懂得用户的各方面需求。独创的U3内核和云端技术，将完美支持HTML 5应用并具有智能、极速、安全、易扩展等特性，让使用者无论是阅资讯、看视频、玩游戏还是上网购物，都能享受到最流畅、最贴近国人习惯的上网体验。



最佳体验奖

欧朋浏览器

获奖理由：欧朋浏览器的设计思路一直秉承纤小、极速的特点，自主研发的Presto内核结合先进的云端压缩转码技术，可为用户节省90%的流量。无论身在何处，Opera Link功能都会将浏览数据随时与电脑同步；首页的快速拨号界面设计，帮助使用者迅速精准地访问需要的网站。新浪微博、一淘网、支付宝、搜狗书签等多项本地化服务的不断加入，将会带来更多贴近用户真实需要的魅力体验。



相对于手机操作系统自带的网页浏览工具，很多用户更倾向于使用第三方软件。根据艾媒咨询发布的《2012Q3中国手机浏览器市场季度监测报告》显示，UC浏览器、手机QQ浏览器和欧朋浏览器占据了80%以上的市场份额，海豚、傲游等产品也有一定的用户群；各种新功能、新技术层出不穷，几乎可以媲美桌面平台的浏览器软件。2012年手机浏览器市场取得了长足的进步，尤其是经历了一系列用户隐私外泄的事件后，众多浏览器厂商纷纷对自家产品的安全性进行了增强，为移动支付解决方案打下了很好的安全基础。

事实上，第三方手机浏览器已经从简单的网页浏览工具演变成为开放的应用云平台，内核、开放架构和云将是未来竞争的关键所在；速度更快、更安全、功能更强大是手机浏览器必然的发展方向。

社交通信

移动平台



最佳体验奖



新浪微博

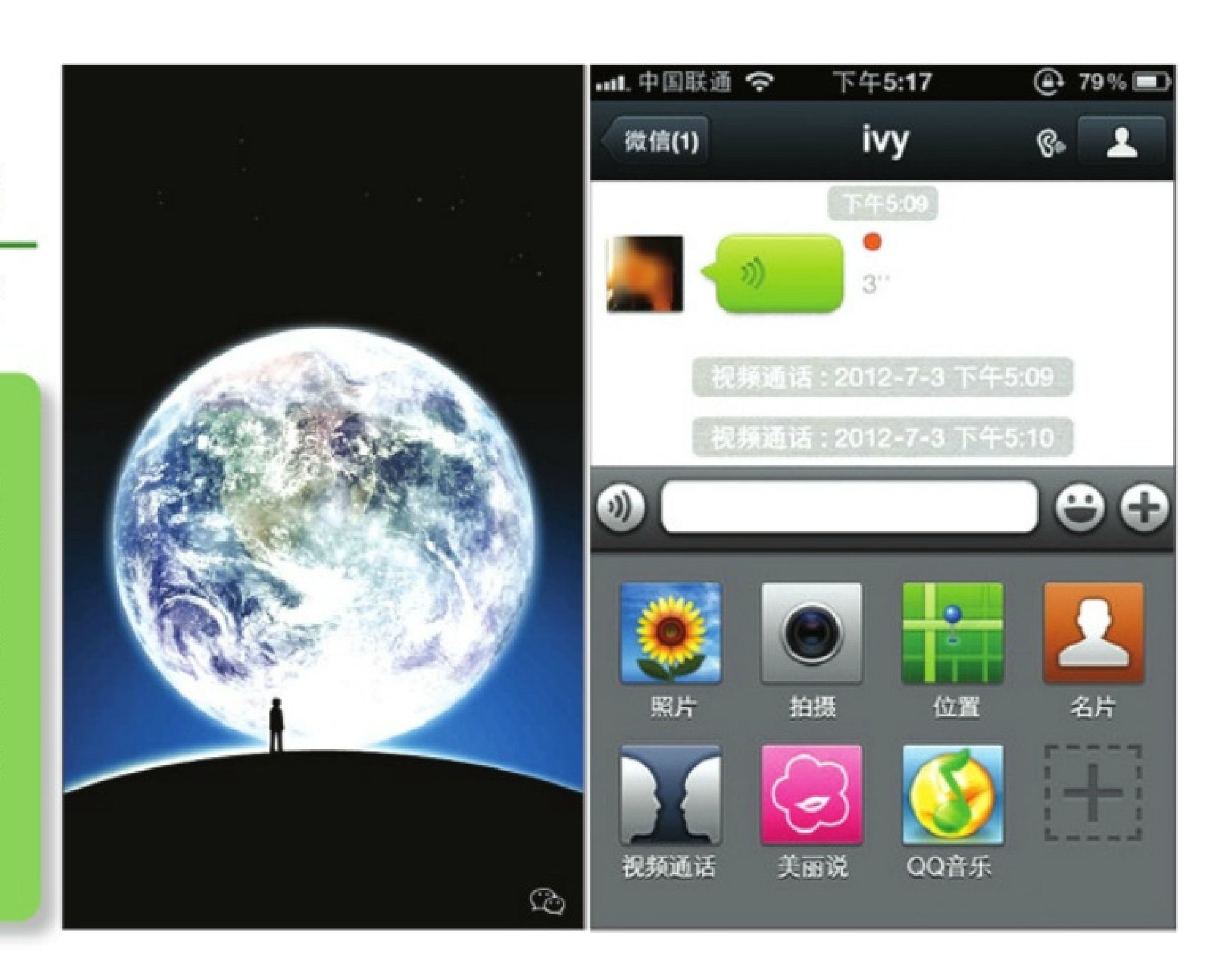
获奖理由： 素有“中国版推特”之称的新浪微博拥有日活跃量3000万人以上的优异成绩，旗下十余种不同平台与特色版本的移动客户端应用，集阅读、发布、评论、转发、私信、关注等功能为一身，方便用户利用手中设备记录点滴生活，分享精彩瞬间，随时随地享受“微博”生活。

POPSOFT
大众软件
最具潜力

最具潜力奖

微信

获奖理由： 借助腾讯QQ的关系链，微信在2012年轻松突破1亿活跃用户大关，其爆发式增长速度让同类竞争对手望尘莫及。最新版本增加了微信网页版、摇一摇传图、语音搜索等多项探索性功能，并通过与其他相关产品的不断关联和深度整合，试图将其打造成与QQ聊天软件媲美的腾讯看家产品。



社交应用中的“摇一摇”“吹一吹”“周边的人”等功能，实质都是基于地理位置服务（LBS）的一种交友方式，使用者可以结识具有新鲜感的陌生人，扩展自己的人脉。然而虚拟网络与现实生活的密切联系与交融，无法避免地会发生与陌生人走向线下交流的必然趋势，随之而来的就是众多现实社会中的道德和法律问题，财色被骗的新闻已经屡见不鲜。

2012年11月，微信公共平台上线，一种全新的营销方式从此诞生，公共账号可以针对其粉丝进行精准的内容推送，而且呈现方式多种多样（文字、语音、视频、图文混排），但很快带来的问题便是用户无法忍受被垃圾信息的打扰，因此唱衰它的人也不在少数。微博与微信拥有两种截然不同的生态结构，比如微博有着自己的内容产生机制，而微信没有，后者的可开发价值依旧没有被全部挖掘出来，社交、营销、B2C、游戏等拓展领域还有非常大的发展空间。

地图导航

移动平台



编辑选择奖



高德导航

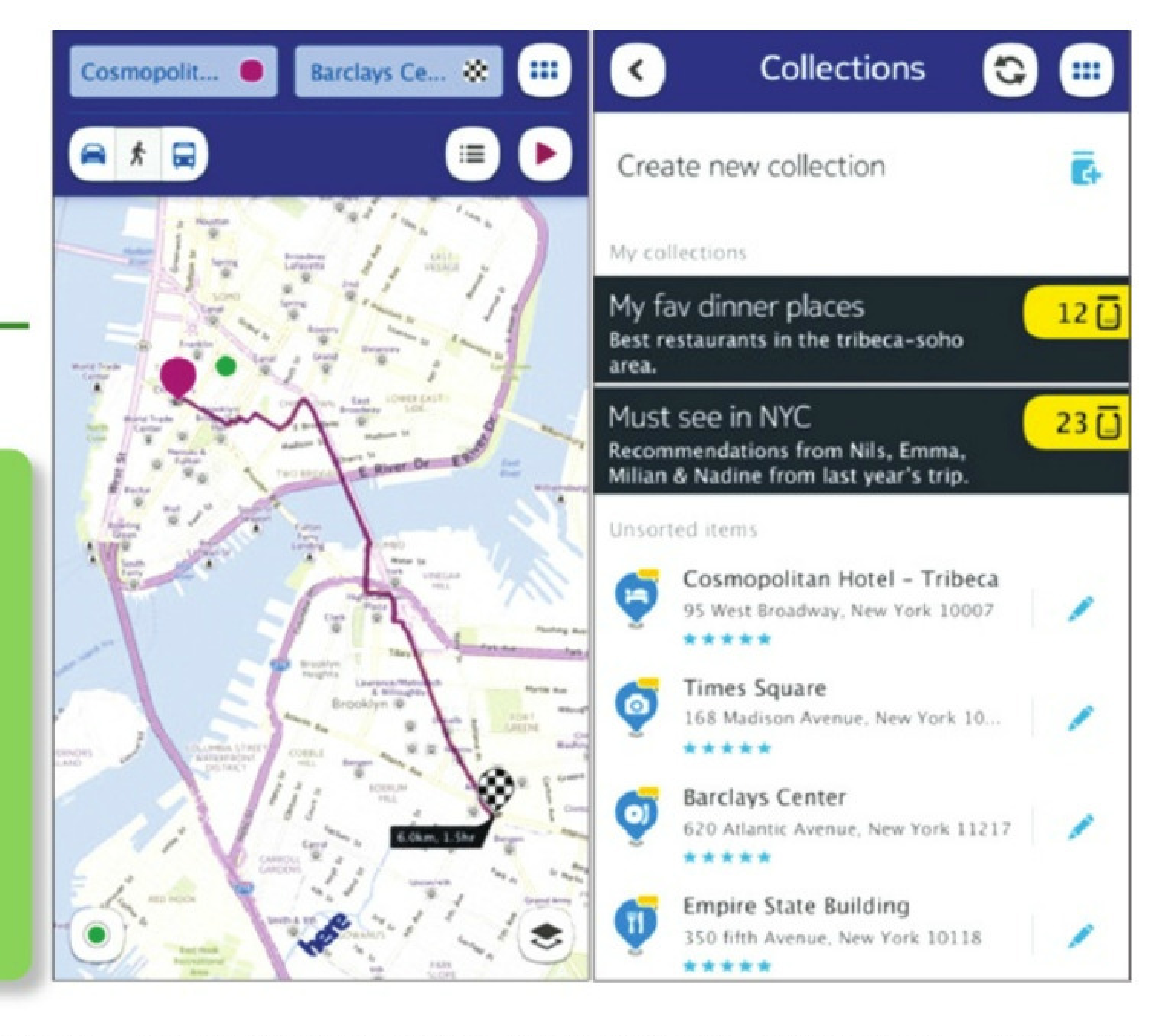
获奖理由： 高德公司自2002年成立以来便专注车载导航领域，走在世界地理信息服务业的前沿，连续多年稳居行业排名第一。旗下“高德导航”应用被誉为最贴心的导航专家，包括全国2000万个兴趣点和335万公里道路信息，3D导航模式、声控导航、离线导航、云端储存等诸多功能，让开车出行成为了一种独特的数字化享受。



最具潜力奖

Here Maps

获奖理由： 诺基亚全新的位置与地图服务品牌“Here Maps”提供了200多个国家免费的Turn-by-Turn（线路规划）导航服务、即时交通流量信息、公共交通设施信息、社交分享以及离线操作支持。作为全球首家提供数字地图服务的公司，诺基亚正在利用自身软硬件优势，努力打开Windows Phone平台以外的地图服务市场。



2012年，国内地图导航领域经历了一个划时代的变革：从在线地图应用到智能导航应用的转变。自2011年底，搜狗地图就开始测试语音导航功能，并在2012年将其逐渐完善。2012年4月，百度地图迎头追赶也推出了免费的语音导航功能，随后高德、图吧、凯立德等产商纷纷将自家的导航软件彻底免费。

语音导航功能在经过一番厮杀之后，各家地图厂商又纷纷在地图内容上下功夫，不仅支持地图数据的选择性下载与离线使用，而且还对数据进行了优化与压缩，尽量减小整个应用软件的体积，以适应手机移动导航的特殊需求。尤其是百度地图最初采用地图数据与导航数据分离的设计方式，软件大小可高达几个GB，后来经过数次优化压缩之后就仅占用几百MB的空间，效果非常理想。可以想见，国内地图导航领域在进入智能语音导航时代之后，未来将会沿着数据丰富化、体积小巧化、使用智能化的方向继续发展。

拍照图片

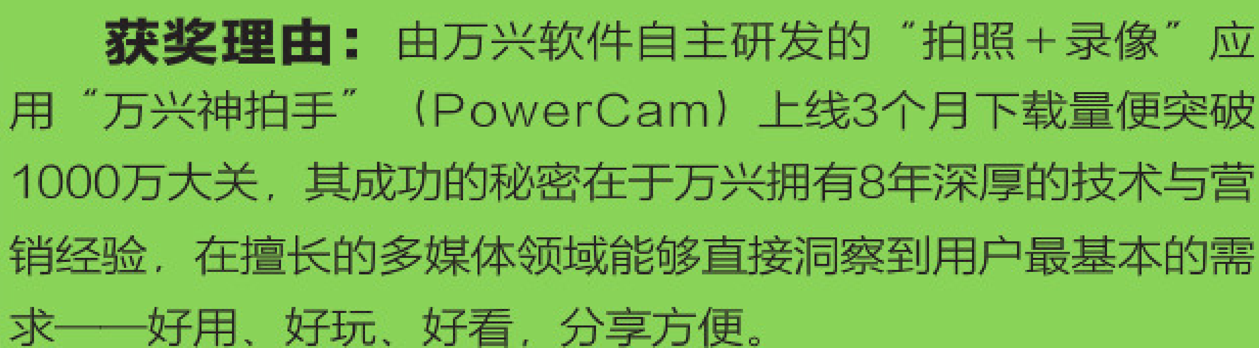
移动平台



最具潜力奖



万兴神拍手



获奖理由： 由万兴软件自主研发的“拍照＋录像”应用“万兴神拍手”（PowerCam）上线3个月下载量便突破1000万大关，其成功的秘密在于万兴拥有8年深厚的技术与营销经验，在擅长的多媒体领域能够直接洞察到用户最基本的需求——好用、好玩、好看，分享方便。



最佳体验奖

POPSOFT 大众软件 最佳体验

美图秀秀

获奖理由： 美图秀秀移动版延续了桌面平台简单易用的特点，将图片美化和人像美容的看家本领进一步优化与完善，并利用自身对移动用户在日常拍照、后期处理、分享方式等方面的深入理解与感悟，让每一位使用者的每一张照片，都能留住最美的一刻。

随着手机硬件性能的不断进步，2012年移动平台拍照与图片处理领域异常繁荣，从拍摄、编辑到后期特效处理与网络分享，各种功能已经非常完善，几乎让消费者难以选择。如何让自身产品在同类软件中脱颖而出？“万兴神拍手”的成功给予我们很好的启示——走差异化发展路线，做别人没有的功能和产品；选择准确的定位，并为之付出切实的努力。

国内拍照与图片处理软件的核心竞争，已经不在于照片拼图和风格特效等基本功能，找到更适合国内环境与用户群体的发展模式，并让消费者认可才是硬道理。谁会成为下一个“Instagram”呢？

音乐播放

移动平台



编辑选择奖



多米音乐

获奖理由： 多米音乐改变了墨守成规的移动音乐客户端发展道路，不仅把高品质的歌曲和简约清新的界面带给每一位使用者，更是将深入人心的社交需求体现在产品的方方面面，让音乐打造完美的日常生活，享受科技带给我们每天的“好声音”。



最佳体验奖

POPSOFT 大众软件 最佳体验

虾米音乐

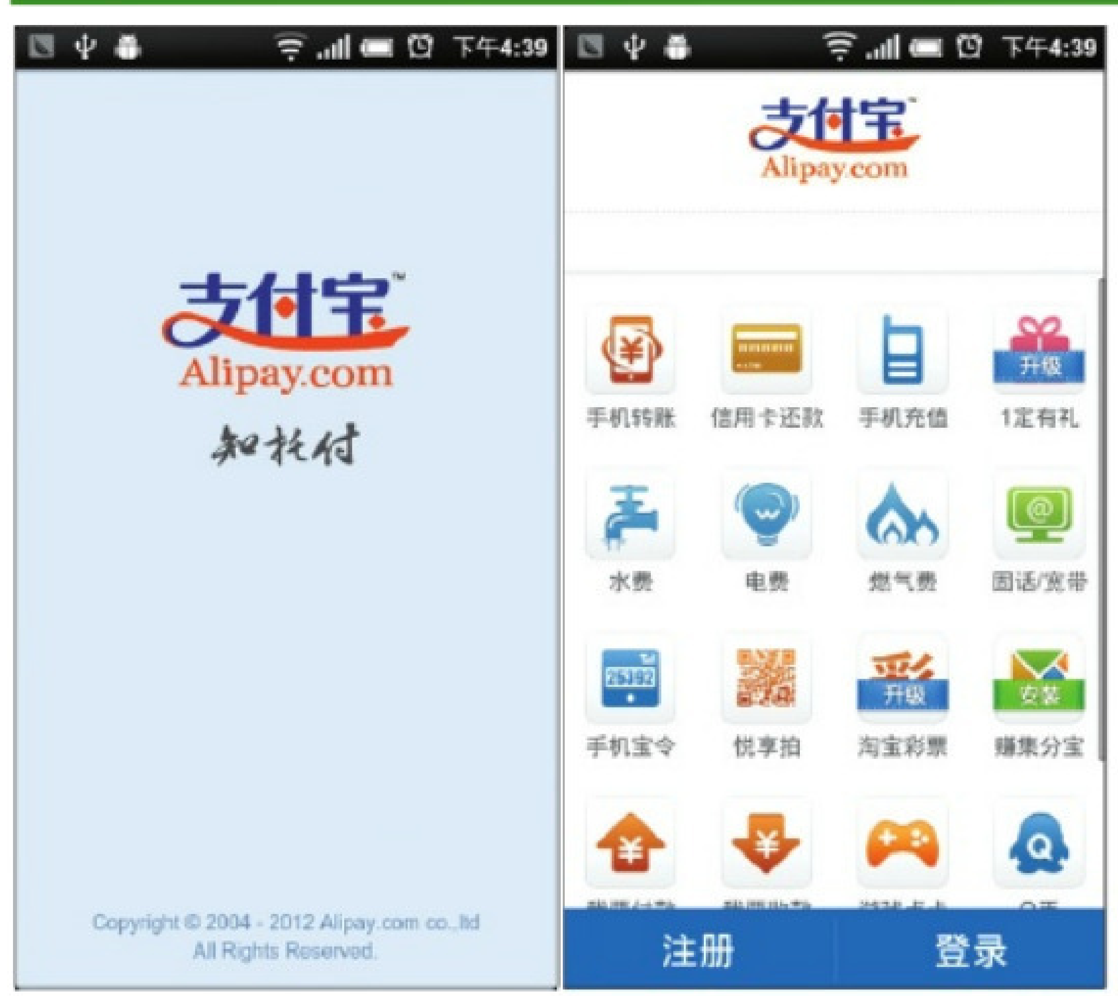
获奖理由： 虾米音乐一直是小资与小众音乐爱好者的必备软件，其移动版本将网站资源进行了优质整合，独有的听虾米、音乐电台、艺人漫游、专辑精选集等栏目，诠释了虾米对于挖掘音乐、享受音乐的独到理解，让用户真正感受到音乐原本的魅力。

虽然2012年的手机音乐应用市场没有太多令人激动的新产品或新服务，但很有可能会成为在线音乐发展史上的一个分水岭。2012年10月，坊间传言几大国际唱片公司将联合酷狗、酷我、百度、QQ音乐等网站，在未来尝试采取音乐下载收费包月制度。

免费下载音乐时代的终结对于国内数字音乐行业来说未尝不是一件好事，行业的健康发展需要资金的支持，对于版权方和在线音乐网站都有益处。苹果音乐商店的模式或许可以借鉴，但问题的关键是国内用户的意识与习惯非常难以改变，同时这也是整个软件行业需要思考的问题。

生活服务

移动平台



年度推荐软件

支付宝手机客户端

支付宝在国内线上支付领域和移动支付市场拥有显而易见的强大优势，其方便、快捷、安全的独立第三方支付平台，为消费者提供了更加灵活的支付方式。新版更是整合了Passbook应用，使用者不仅能管理各种优惠券、会员卡、门票、礼券，还能够绑定多张银行卡并进行个人账单管理。



年度推荐软件

有道云笔记

有道云笔记经过一年多的改进与探索，其市场份额在国内云笔记产品中居于首位。软件帮助用户随时随地收集、整理、分享各种信息，在多种设备上进行跨平台浏览，培养了使用者在日常生活中获取知识的能力，让每个人都能享受到学习知识、记录生活点滴的快乐。



年度推荐软件

贴纸天气

Windows Phone平台下的贴纸天气拥有华丽而又动感的界面设计，随意旋转的地球、花瓣型的未来天气简报和强大的动态磁贴等功能，让使用者不禁感叹小小的天气应用竟然可以有如此丰富的变化。未来四天的天气预报和明后两天生活指数的详细参考信息，能够感受到来自开发者对用户的关怀。

由于生活服务类应用所涉及的软件范围十分广泛，所以此类别不再单独设置奖项，而是推荐一些典型的、新生的优秀软件作为简单回顾。方便、实用、有乐趣是生活服务类应用所追求的目标，不管是向着“大而全”还是“小而精”的方向发展，在2013年它们会继续为广大用户提供不可或缺的各种服务。

编者注：感谢**欧朋**对本次专题提供的大力支持！





SCATTERED CROWD，由上千只白色气球组成的装置艺术作品，出自美国艺术家William Forsythe之手。嗯，有没有朋友像我一样产生过“丢一串鞭炮来热闹一下”的奇妙念头？

■北京 坏香橙

明码标价：那些知名LOGO背后的设计成本

对于大多数享誉全球的商业品牌来说，醒目的LOGO图案无疑是让民众对自家产品留下深刻印象的重要前提之一。就通常情况而言，LOGO的授权使用价码往往会与品牌的知名度呈正比，但说起这些版权费用不菲的标志的实际设计成本，真相恐怕会远远超乎我们的意料——最近，德国网站whudat.de精心挑选了一系列在全球范围内声名远扬的大牌LOGO，并将这些著名标志背后的设计成本逐一向公众进行了介绍。猜猜看，互联网巨头的LOGO造价究竟是多少？两大可乐饮料的LOGO设计成本孰高孰低？成功的LOGO是否必然需要巨额预算支持？以上问题的答案尽在本期的“网罗天下”当中，不要错过！

1.财大气粗：成本2亿美元的简笔画LOGO

让我们高开低走，从价码最夸张的标志说起：众所周知，在目前的世界经济体系中，石油能源企业绝对是地震龙级别的超大牌集团代表。既然拥有傲视群雄的资本基础，砸下巨资设计品牌LOGO似乎也成了理所当然的结果，但这些耗资惊人的标志实际效果又如何呢？英国bp石油集团的LOGO告诉了我们参考答案：“不过如此”。各位请看插图，没错，这个由三层花瓣图案组成的太阳花形状LOGO设计成本居然高达211 000 000美元！根据设计公司Landor的解释，此LOGO的正式名称是“Helios”，也就是阿波罗的前辈，希腊神话体系中的太阳神赫利俄斯。的确，从知名度上来说，赫利俄斯的大名无疑可以排进“古典文明史重量级噱头第一梯队”的行列当中——世界七大奇迹之一的罗得斯岛巨像本尊就是这位大神。不过话又说回来，倘若不加解释的话，又有多少人能够一眼把这个形似胡萝卜雕花的LOGO与这位神明的形象乃至威名联系起来呢？至少本人的想象力甘拜下风。



英国著名石油品牌bp的商标，命名取自古希腊神话的太阳神……但这神似胡萝卜的配色又是怎么回事？



恕本人才疏学浅，若不是设计师给出了官方解释，我是根本不可能把那个黄绿相间的LOGO与这位奥林匹斯天神联系在一起的

2.一字千金：价值180万美元的3个字母

尽管随着Web2.0时代的来临，以“用户产生内容”为卖点的SNS网站不断分割蚕食着传统媒介的市场份额，但正所谓“瘦死的骆驼比马大”，资历深厚的传统媒体在这个信息化时代依然保持着不容轻视的竞争实力，著名的英国广播公司（BBC）就是典型例子之一。尽管这家老牌媒体的LOGO仅仅是3个平淡无奇的黑底大写字母，但它的实际设计成本却高达180万美元——当然这个价码也包含了修改调整方案的预算。不过即便如此，如此四平八稳的设计思路依然让人有些摸不到头脑：这个保守的标志图案当然可以用“遵循传统”的理由来进行诠释，但在如今这个传媒技术一日千里发展神速的时



如此简单的3个字母居然消耗了将近200万美元的设计费用……英国佬的品味有时候真是不敢恭维

代中，这种复古味道十足的LOGO背后潜藏的墨守成规老旧做派又能给企业带来多少新鲜活力呢？想必大家心中有数。

3.百万美元：越改越莫名奇妙的三色标志

说起可乐这种饮料，大多数朋友的直接反应恐怕会是“两个C的可口可乐→永远的亚军百事可乐→名目繁多的三线品牌”这种排序。俗话说一山不容二虎，面对逐年下滑的销售份额，不甘落败的百事可乐董事会在2008年正式作出了修改计划，将传统的统一制式红白蓝球体LOGO换成了“配合可乐品种自由调整三种颜色比例”的新方案。说句实话，我个人并不看好这种“基本形态不变，细节个别调整”的商标设计思路——作为品牌的标志，如果不能让用户产生相对固定的鲜明印象的话，那么这种LOGO的水平恐怕并没有多少值得推崇的价值。以百事可乐的新LOGO为例，如果说竞争对手的花体字标志已经在广大消费者心目中留下了难以磨灭的记忆，那么这种“三色各有阴晴圆缺”的商标又会给人留下什么印象呢？恐怕“摇摆不定”会是最现实的答案。除此之外，这种“整体缺乏严密规划只会在细节上下功夫”的风格在“pepsi”几个字母上也有体现：或许是为了突出“活力”与“欢乐”的主题，词组中的“e”其实完全是由曲线构成的……不过话又说回来，又会有多少人留意到并且正确领会这种细节呢？

4.无心插柳：外行人创造的传奇LOGO

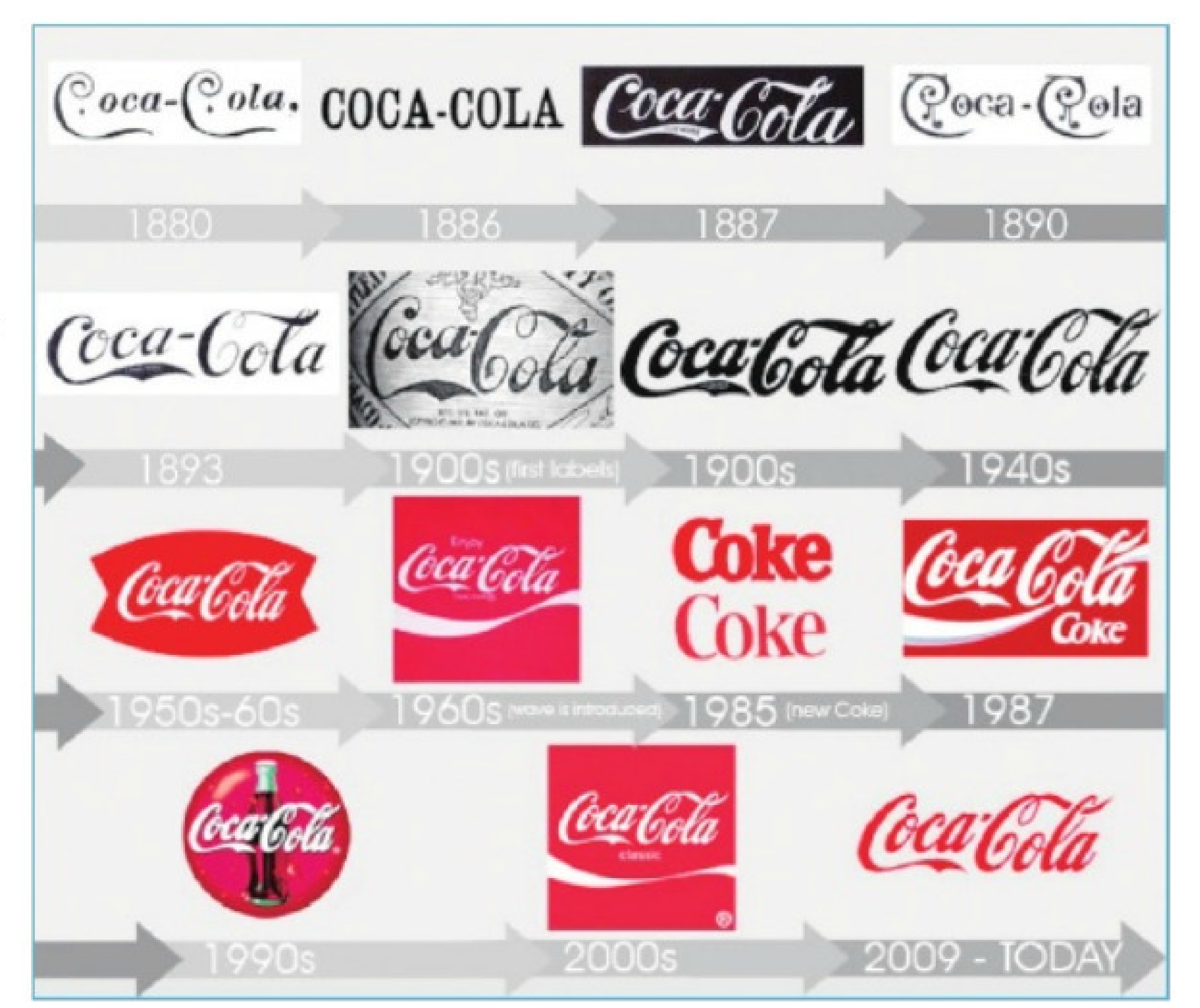
看过了竭力追赶却始终落得下风的百事可乐，接下来再让我们瞧瞧它的夙敌可口可乐：作为美国流行文化最著名的代表产物之一，在很长的一段时间内，可口可乐这个品牌隐喻的含义就是“资本实力”。早在20世纪90年代初期，国内各种文摘杂志上就经常出现“价值数亿美元的可口可乐商标”一类标题的文章，再加上那个神乎其神的“神秘配方”噱头，“Coca-Cola”俨然已经成为了价值天文数字的LOGO代名词——不过，这个花体字词组最初的设计成本又是多少呢？答案是0美元。事实上，尽管可口可乐最早的配方发明者是美国佐治亚州的药剂师约翰·彭伯顿，但真正为这种软饮料定名并设计出花体字商标的却是他的合伙人弗兰克·罗宾逊。事实证明，有时候外行人无心做出的偶然决定往往会成为最佳的选择方案，可口可乐本身的配方成分与LOGO的变化历程都印证了这种论点。经过100多年的发展之后，这种传奇软饮料的商标经过了无数次调整与修改，但最终的图案依然保留了“手写风格花体字”的核心关键要素，这也是可口可乐始终可以深入人心的最重要原因之一。顺带一提，尽管那个保存了一个世纪有余的真实配方依然是不宣之秘，但今天的可口可乐成分与它刚刚诞生时的配比其实还是有区别的，至少古柯碱的单位含量确实发生过明显的变化。总之，如果有朋友在今天依然想指望这种饮料可以发挥出“治疗头痛”的原始设计功能的话，更明智的选择应该是阿司匹林小药片才对。

5.从零开始：互联网大鳄的平凡起点

最后，再让我们瞧瞧当代互联网行业货真价实的龙头企业之一Google的LOGO传奇：花样繁多的首页纪念标志图案已经成为了这家搜索引擎巨鳄脍炙人口的重要卖点，不过作为核心四色字母组合最早的设计成本实在是低得让人咋舌：0美元！最初，首先拿出这个商标设计方案的策划者是Google的创办人之一拉



谁说细节100%可以决定成败？百事可乐的新LOGO就是反例之一



简略回顾一下可口可乐商标的发展史便不难看出，“手写花体字”几乎一直是LOGO的核心主题元素



相比之下，可口可乐的LOGO明显要成功得多，无怪乎安迪·沃霍尔会把这种商业标志升华为波普艺术的代表符号



没错，如今大红大紫的互联网前卫技术领袖Google在创业时也向业界前辈学习了一番



大名鼎鼎的“对勾”耐克品牌LOGO，定型于1971年，设计者是美国波特兰州立大学的平面设计科班学生Carolyn Davidson，报酬为35美元——不包括其它纪念品与股票



NeXT，乔布斯离开苹果之后创办的电脑公司，LOGO设计者Paul Rand乃是美国设计界正宗的泰斗级人物，早在1956年就为IBM规划了商标方案。这下明白乔帮主为何低头了吧



设计耗资625 000美元，成功激怒伊朗人民并被好事之徒点评为“包含有露骨的不雅意味”，这就是2012年伦敦奥运会的LOGO。显而易见，此标志能够上榜的唯一理由就是作为反面范例

里·佩奇。在早期的方案中，“Google”字串的末尾还附带着一个蓝色的感叹号——明眼人一下子就能看出来这是在刻意模仿当时如日中天的门户网站雅虎的LOGO。谢天谢地，如此充满山寨精神的设计方案早在1999年就被修改成了沿用至今的标准模式，顺利地回避了一桩有理有据的官司——还记得2012年年初Facebook在上市前遭遇的雅虎公司专利起诉事件吗？倘若Google没有在先见之明的指引下早早修改自己的原始商标设计方案，被雅虎拉上被告席的肯定会不止马克·扎克伯格一人呐。

限于篇幅，原文中另一部分设计成本大有玄机的LOGO不再详述，有兴趣的朋友可以按照这个索引列表自行搜索一下相关轶闻：LOGO出自女性设计师之手的“胜利女神”运动产品品牌耐克；SNS网络业界最著名的“小蓝鸟”Twitter标志；出自名家之手、设计方案连美学偏执狂乔布斯乔帮主都不敢妄加修改的NeXT公司商标；设计耗资60余万美元、最终效果却被全世界人民放肆嘲笑并被中东人民奋力批判的2012英国伦敦奥运会LOGO，等等。其实，标志的成本与设计水准并不是重点，在这些LOGO成型的故事中折射出的企业文化才是耐人寻味的关键内容，不是吗？

相关链接：

http://www.whudat.de/the-price-of-branding-logos-and-their-costs-11-pictures/

游戏推荐

逃出生天40关（40xEscape）

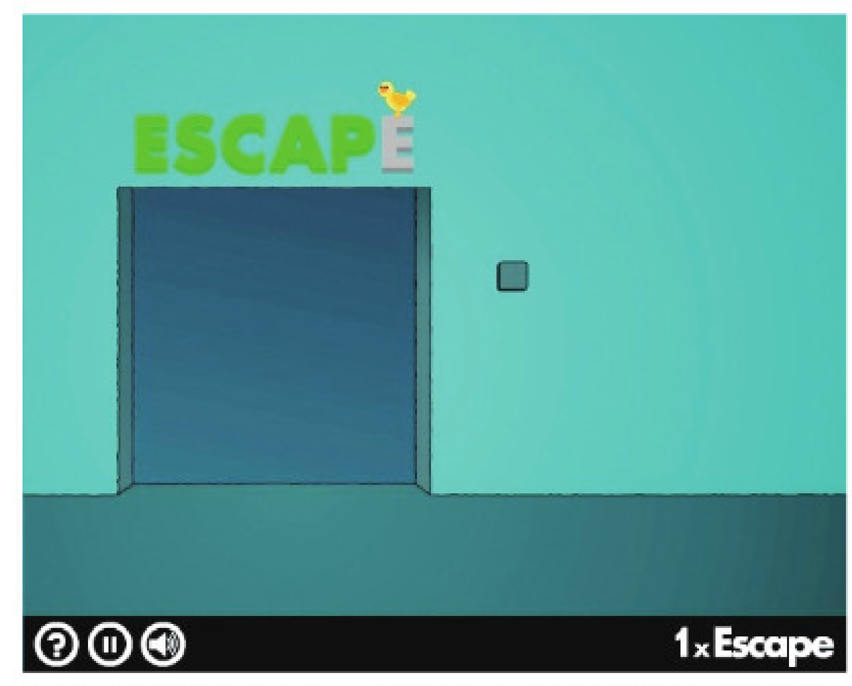
无论是在Windows还是安卓和iOS这些智能移动平台系统上，“密室逃脱”始终是深受广大休闲玩家青睐的游戏主题之一。如果对这个类型的游戏进行细分的话，除了以《深红房间》为代表的“点击犄角旮旯寻找关键道具开启机关”分类之外，还有相当一部分作品并没有将“隐藏线索”作为谜题布局的重点，而是利用巧妙的思路为玩家设计出“重在动脑”的游戏关卡。很明显，从解谜游戏的侧重要点来看，后者的乐趣无疑要比前者更为突出，今天介绍的《逃出生天40关》就是这个类别的典型作品之一。在这部游戏中，我们需要仔细观察那些乍看之下大同小异的关卡版面，运用逻辑思维分析其中的提示解决40道开门谜题，最终把困在屋内的小鸟释放到门外的世界中去。作为一款休闲解谜游戏，《逃出生天40关》最大的优点就是难度控制非常合理，大多数朋友都可以在1小时之内轻松地解决所有谜题。除此之外，尽管有不少关卡采用了典型的英文字谜设计，但其中的英文需求水平至多也不过是初中等级而已，相信绝大多数朋友都不会被这些小把戏难倒。总之，如果你需要一款轻松惬意的休闲游戏打发一下午间饭后的休憩时光，《逃出生天40关》肯定是个值得尝试的选择。

游戏操作：鼠标点击画面窗口中的项目，将那串醒目的“ESCAPE”点亮即可开门挑战下一关。

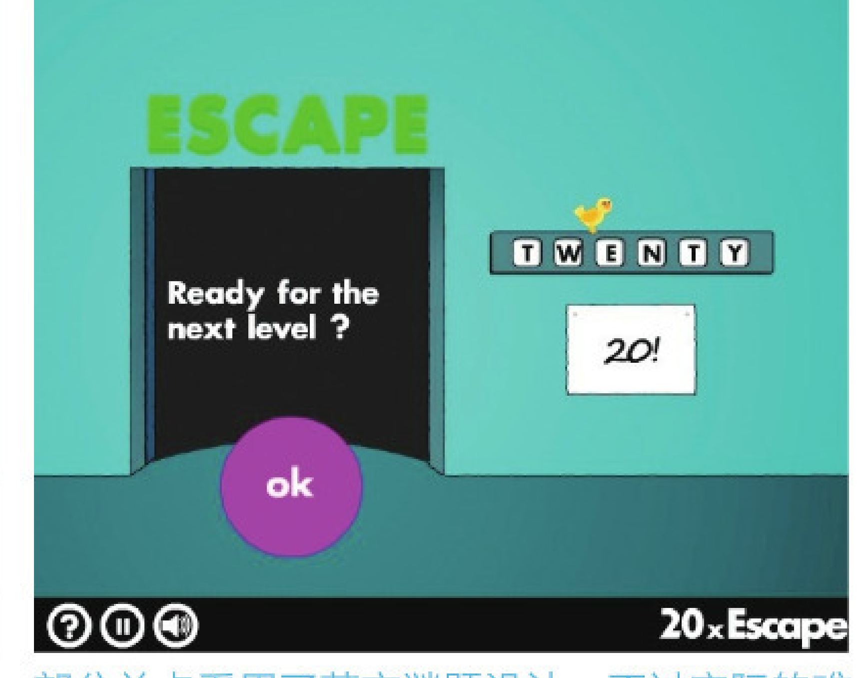
游戏提示：不要被思维定势束缚头脑。

相关链接：

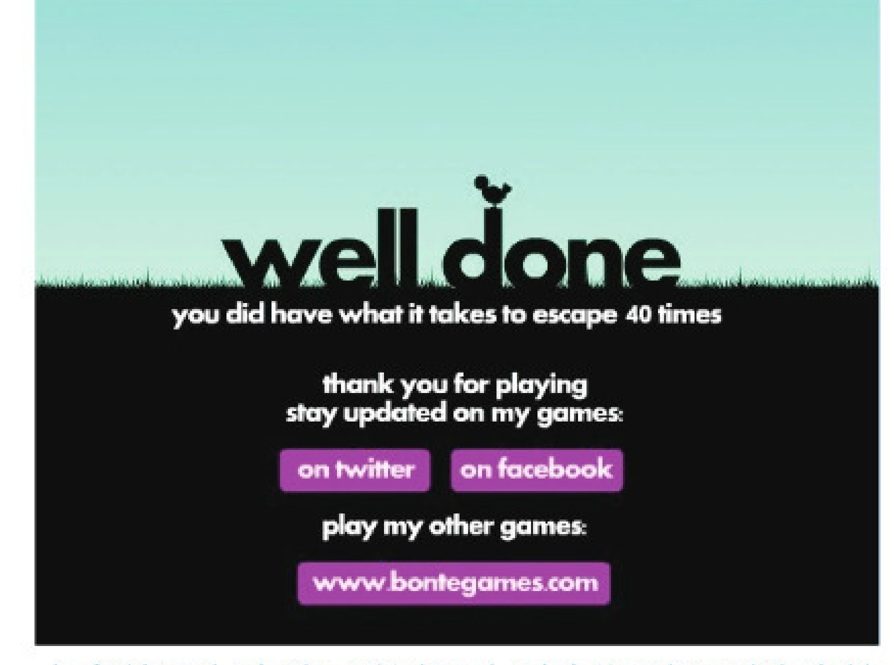
http://armorgames.com/play/13969/40xescape



想方设法点亮大门上方的“ESCAPE”字串即可过关



部分关卡采用了英文谜题设计，不过实际的难度并不高



大多数朋友应该可以在1小时内顺利看到这个结局画面



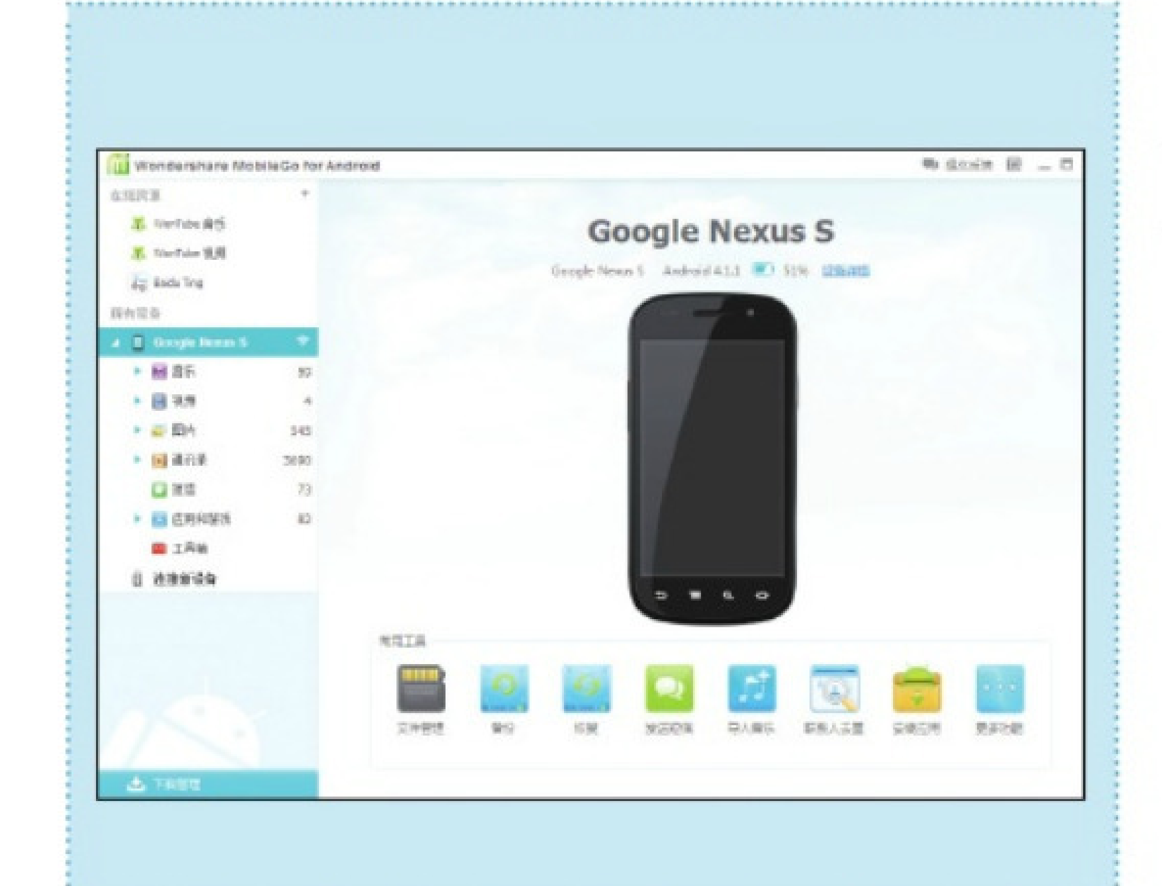
笔者最近喜欢上了“海淘”，从世界各地买回了很多以前一直都想要的东西。为什么如此迷恋？其中有两个原因。首先是价格，虽然同样的东西淘回来要加上关税、运费，但很多还是比在国内买便宜；其次是质量，尤其是近几年国内的食品安全问题真让人心寒。当然海淘也有一些缺点，比如收货周期长，一般都在半个月到一个月左右，有时候还会碰到入关的问题，几个月甚至半年无法通过都是可能的，此外退换货和保修也比较麻烦。所以海淘有风险，“入坑”也要谨慎呀。

■小众软件 大笨钟

干净清爽的Android手机管理器——MobileGo

□大小：573kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.wondershare.com/android-manager/



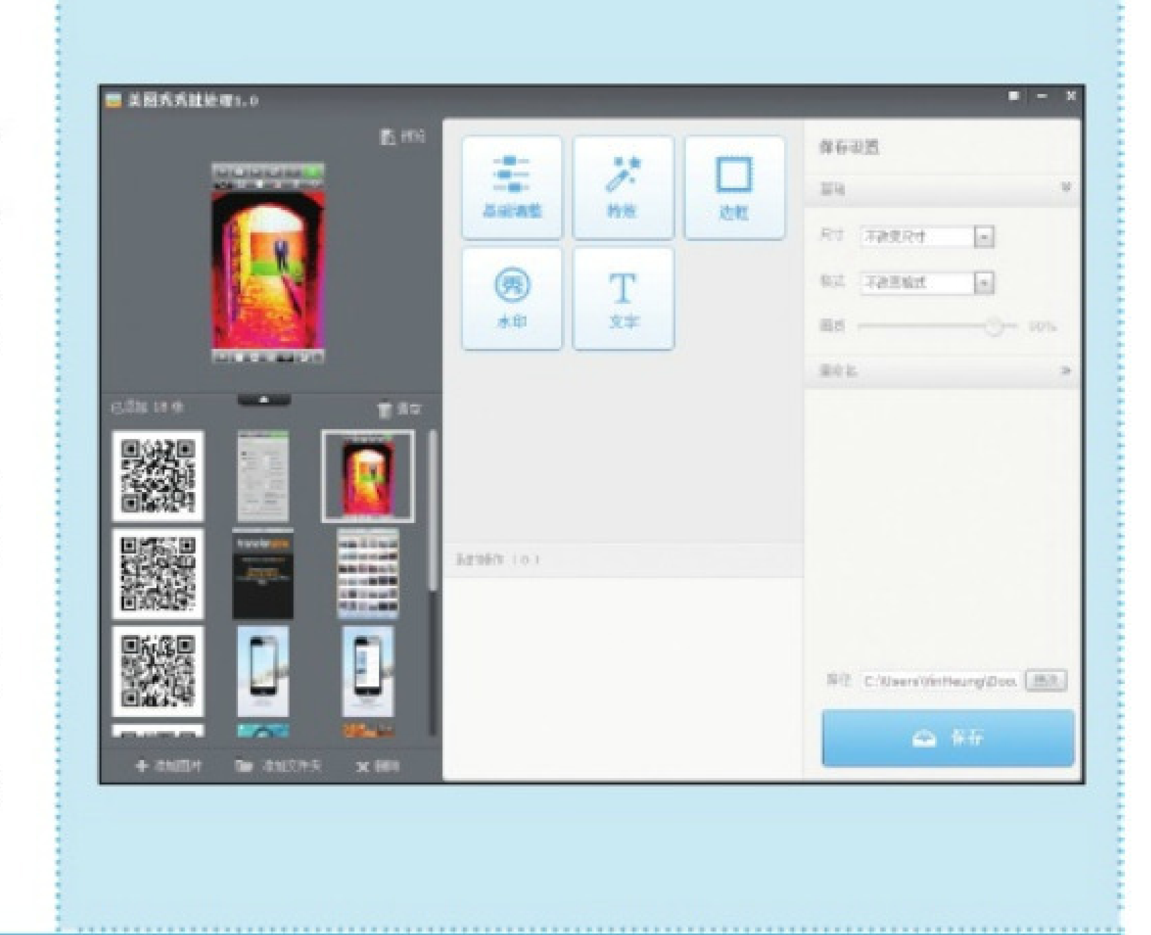
自从Android的市场占有率自2010年突飞猛进，各路针对此系统的第三方设备管理软件便接踵而至，个个都宣称拥有强大的管理功能，让笔者一时间挑花了眼，直到朋友推荐了这款“MobileGo”。

MobileGo由万兴软件开发，第一印象让人感觉十分干净清爽，它分为PC端与Android客户端，分别安装完毕后就可以直接通过WiFi连接，并不需要数据线。程序会自动识别手机型号，并可以对设备进行文件管理、备份与恢复通讯录、导入音乐/视频以及安装应用软件等操作。值得一提的是，MobileGo还内置了短信收发功能，与密友沟通起来更加快捷方便。

多快好省的批处理工具——美图秀秀V3.7

□大小：22.4MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://xiuxiu.meitu.com/download/



对于摄影爱好者来说，如何快速地完成照片后期处理可谓头等大事，逐张操作所花费的时间成本太高，毫无疑问使用批处理才是明智之举，美图秀秀在最新的3.7版本中便新增了这一实用功能。

美图秀秀的批处理功能支持多图添加、文件夹添加以及鼠标拖拽方式，可以批量调整照片的基本参数（亮度、对比度、饱和度、清晰度、色相和智能补光），以及增加特效（自然亮白、自然亮肤、锐化、去雾和多种照片风格）、水印（大小、旋转、透明度与位置均可自定义）、边框和文字等内容，万一“手抖”了出现失误，还可以在“我的操作”选项中进行二次编辑或删除刚才的操作。

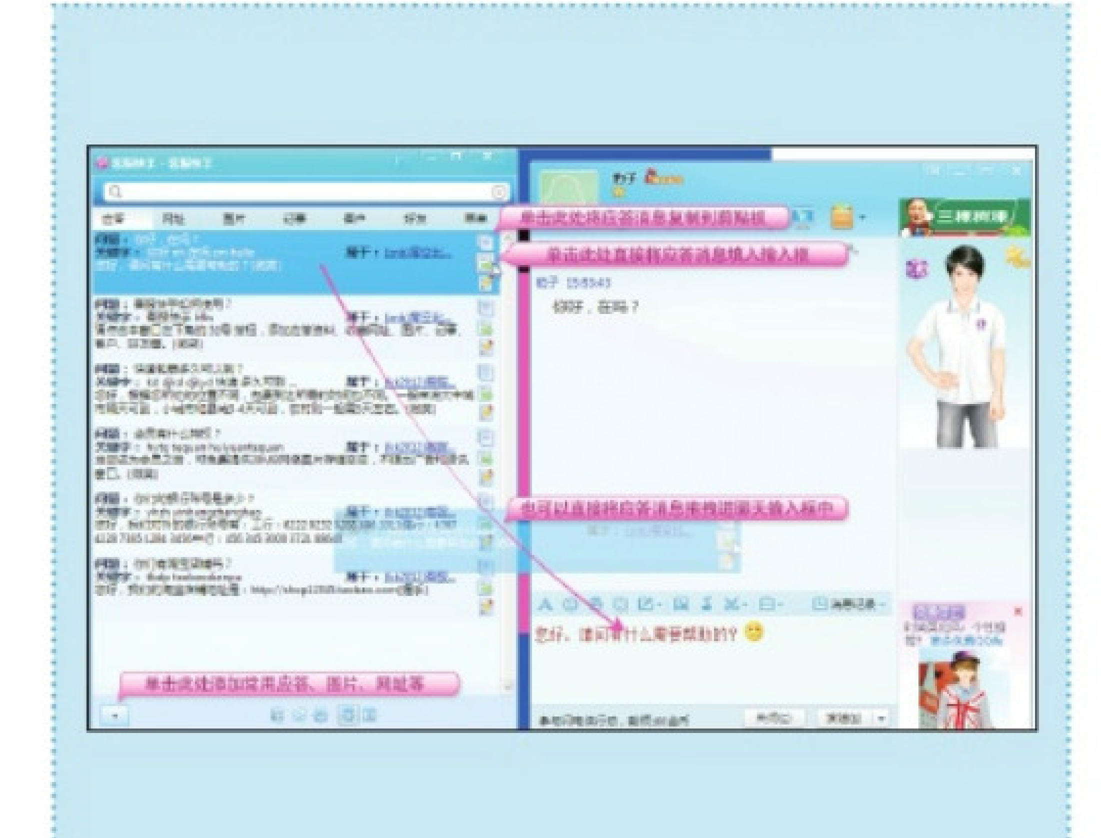
换种方式整理桌面——板栗桌面

□大小：2.0MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.banli.li/index.html

板栗桌面是一款桌面图标管理类小工具，这个软件的神奇之处是可以将所有图标自动分类摆放在模拟的木架上，通过增加木栏和拖动图标的方式进行个性化设计。板栗桌面支持文件预览功能，比如将鼠标移动到音乐文件上，电脑就会自动开始播放；如果移动到文本文件，就会立刻预览其中的文字内容。

板栗桌面启动后会隐藏原来的桌面图标，如果嫌它碍事，可以双击木架让其自动隐藏到桌面左侧边缘，查看图标时用鼠标点击即可。如果有新文件添加到桌面，该软件也会将图标自动同步到木架上。



网络客服辅助工具——客服快手

□大小：3.6MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://kk.znb.cc/

如今自主创业的朋友越来越多，很多开网店的掌柜都会兼职做客服，每当遇上顾客量猛增的时候，通常会让人忙得焦头烂额，怎么办呢？

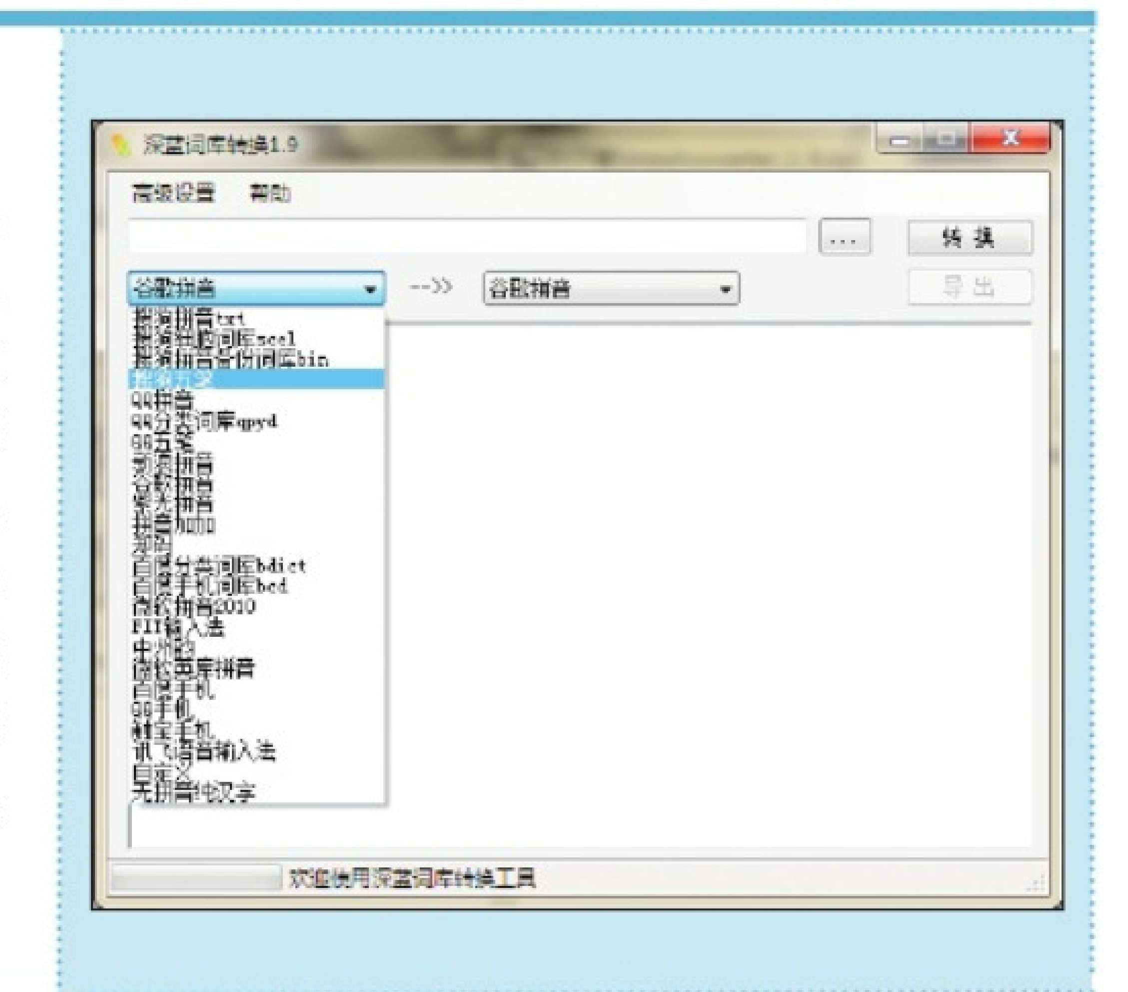
其实很多问题的应答内容都是重复的，如果能将这些提问与回答整合到一起备用，必定会省下不少时间和精力。“客服快手”这款软件就可以自定义问题与回答内容，并通过设置关键词让客服快速搜索顾客的提问，一旦有记录与之匹配，只需单击应答消息按钮，程序就会自动将预先准备好的回复文字填入聊天窗口，极其方便。该软件目前支持QQ、旺旺、MSN、百度Hi等客户端，聊天表情也可以自动转换。

输入法词库转换——深蓝词库转换

□大小：334kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.cnblogs.com/studyzy/archive/2012/11/02/2751543.html

自从搜狗输入法将词库的概念网络化、动态化、新鲜化以来，利用互联网资源制作的各种词库着实帮很多人提高了录入速度和工作效率，甚至对五笔输入法感兴趣的人都少了很多（这也和在移动设备上使用五笔输入法比较困难有关）。然而各家词库互不兼容的现状也让人苦恼，用户如果习惯了某一款输入法而想要使用其他产品的词库就比较困难。这款“深蓝词库转换”工具能让各种词库相互转换，只需准备好需要转换的文件，选择源词库和目标词库类型，一键点击转换即可。如果词库过大程序还可以进行分割，以免在导入时造成程序假死。目前支持主流的输入法有搜狗、谷歌、QQ、微软、百度以及微软英库等。



快速交换文件名——Swap'em

□大小：1.3MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://softwarespot.wordpress.com/software/swapem/

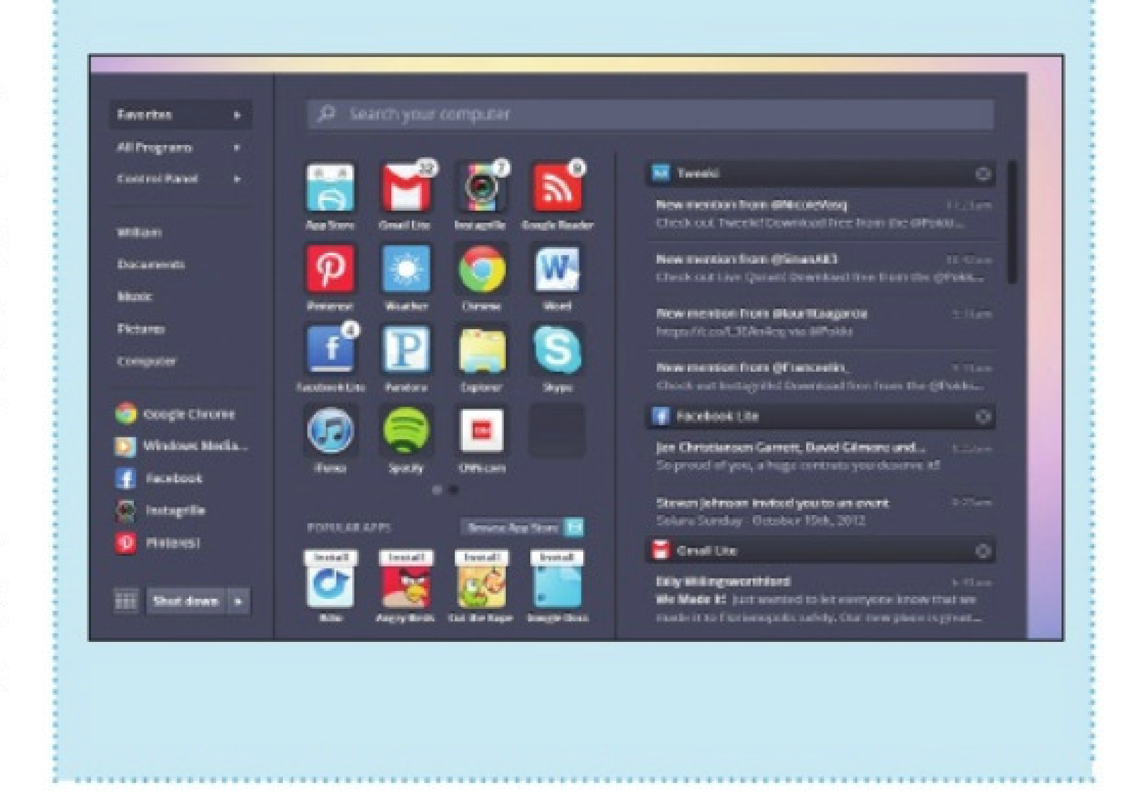
众所周知，Windows系统不允许在一个文件夹内出现相同名称的两个文件或文件夹，如果想让它们共存的话（不覆盖原数据），通常要先修改其中一个文件的名称，然后再将另一份资料移动过去，操作起来颇有些繁琐。“Swap'em”是一款快速交换文件名的迷你工具，只需将两个文件或文件夹拖拽入程序界面，这两个对象的名称将被互换，里面的内容并不会改变，从而可以完成快速更改名称的工作。程序还支持将此功能添加到右键和“发送到”菜单，从此只需先后右键单击两个文件并选择“Swap'em”，它们就会自动完成文件名的交换操作。

本地化网络应用——Pokki Menu

□大小：2.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://www.pokki.com/

自从笔者升级到Windows 8之后，总是对没有“开始”按钮的桌面耿耿于怀，一直都在寻找令人满意的替代品，直到有一天发现了“Pokki Menu”。该软件为Windows用户提供了一种全新的开始菜单界面，点击任务栏中的“坚果”按钮，会出现一个基于Chromium的应用面板，在这里除了可以运行程序和操控电脑以外，还可以下载Pokki商店中的各种应用，就像手机上的软件商店一样。Pokki面板分为左右两栏，左侧提供了程序菜单，右侧显示应用通知，比如新邮件提醒，你会发现原来开始菜单也可以这样漂亮！P





俗话说，“早起的鸟儿有虫吃”，各路软件厂商早已赶在2013年到来前，争先恐后地推出了“迎新”版本，例如笔者比较关注的Adobe Photoshop Touch，它在2012年11月就推出了针对iPad Mini的版本，并针对Pogo Connect、Jot Touch和Jaja品牌的压感笔提供了支持。与此同时，Android平台上也多了一款强有力的广告屏蔽软件——Adblock Plus，据称屏蔽效果堪比桌面版本，但让笔者不吐不快的是其占用内存竟超过了50MB，真是拿手机当PC用啊！

■辽宁 马卡

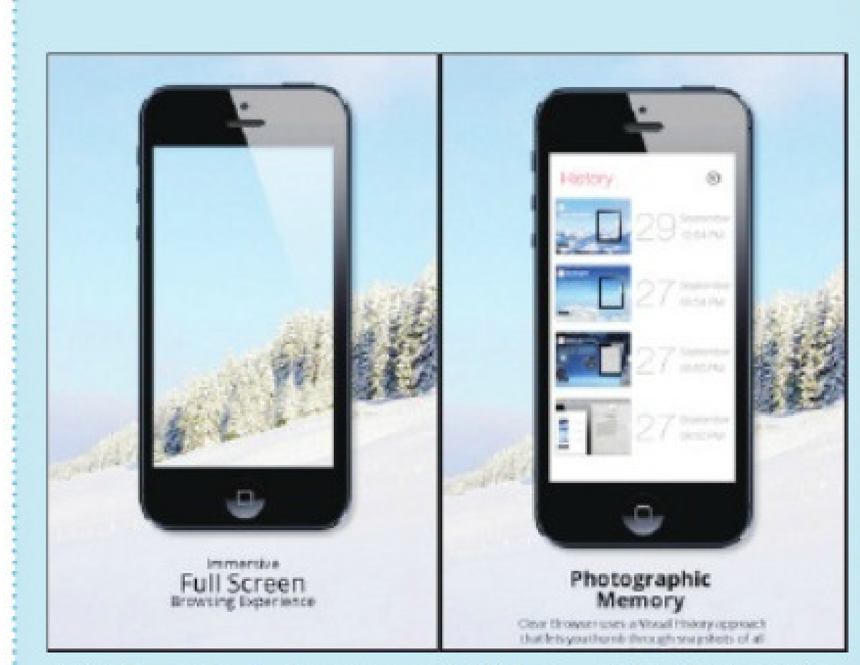
全屏浏览——Clear Browser

□大小：4.2MB □下载：http://126.am/CBrowser



用手机浏览网页时，地址栏、功能按钮之类的对象总是会出现在界面上，iPhone的屏幕本来就不大，如果在被这些占去一大块地方，用于查看网页的面积就显得更小了。“Clear Browser”设计的初衷就是为了让用户全身心地“体验网页”而非“体验浏览器”，它的全屏浏览模式不是一般意义上的切换到全屏，而是通过巧妙的手段把地址栏、浏览历史、收藏夹等功能重新设计，当你不需要使用它们的时候就会隐藏起来，绝不会占据屏幕上的空间；需要使用时，只需在屏幕上滑动手指就能调出菜单，非常方便。

点评：Clear Browser非常适合浏览图文混合型网页，不过该软件需要iOS 6系统支持。



浏览历史网页带有网站截图，能让用户更快地找到目标

色彩之美——ColorTime

□大小：2.5MB □下载：http://126.am/ColorTime

如今移动平台的图片处理领域看似生机勃勃，实为缺乏竞争，付费用户只需要iPhoto或Snapseed就够用了，免费市场也是被几款经典软件所霸占。不过新上架的“ColorTime”另辟蹊径，以自然的操作方式为卖点，并“识相地”选择了完全免费。

和“一键式”“傻瓜式”软件相比，ColorTime的功能显得比较专业，用户可以较为准确地选择图片中的某个区域，进行亮度、对比度、饱和度、暗角等调节，更重要的是一切操作都可以使用滑动和拖拽手势来完成。ColorTime还有一个“Animated”模式，它适合不喜欢手动调节的用户，可以自动将照片变得更鲜艳、更有活力。

点评：先选择区域，再进行调节——这种看似简单的功能，实际上很多主流应用都不具备。凭借这一点，ColorTime就值得你拥有！



该软件暂无中文版，但使用起来完全不会感到不便

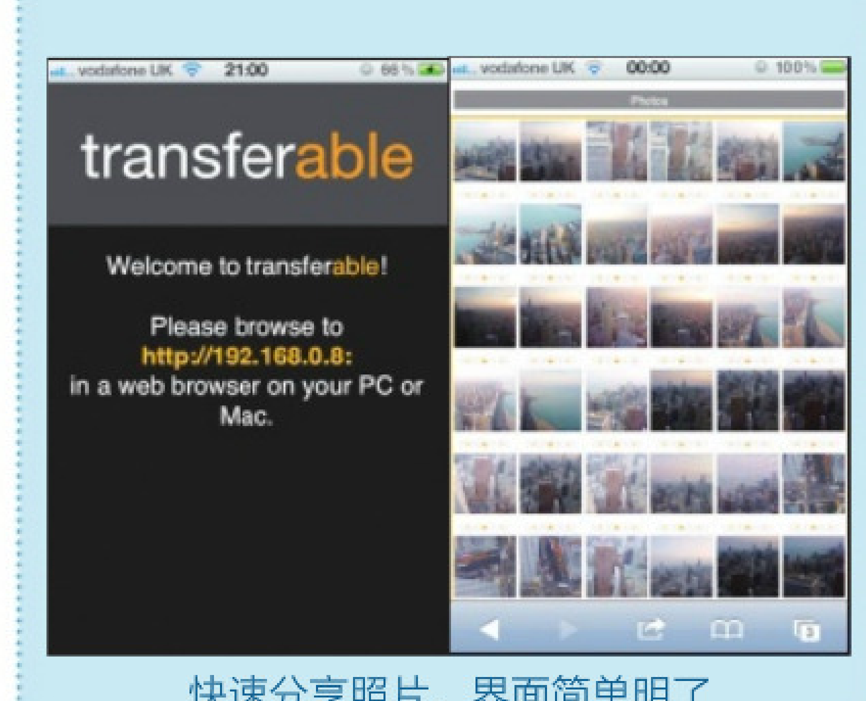
乐享照片——Transferable PRO

□大小：1.7MB □下载：http://126.am/TFPRO



和朋友分享照片时，你一定会遇到这种情况：想把手机中的图片展示给大家，可是设备的屏幕太小无法让所有人看清，怎么办呢？“Transferable PRO”可以通过WiFi共享照片，快速传输到大屏显示器上观看！“快”是它的优势之一，软件在启动后会显示一个地址（如“http://192.168.0.8/”），其他人只需在电脑或手机浏览器中访问，就能马上看到你分享的照片，所有操作几秒钟就能完成，不会破坏聊天气氛。打包下载和向该设备上传照片等功能更是体贴！

点评：Transferable PRO适合在局域网中快速共享照片，如果以后能支持外网共享就非常值得购买了。



快速分享照片，界面简单明了

质的提升——Pixlr Express



□大小：5.6MB □下载：http://126.am/PExpress

作为Google商店中的顶尖开发者之一，著名3D软件开发商Autodisk又为我们奉上了一道免费大餐，他们在不久前全新上线了“Pixlr Express”，这款便捷快速的图片处理软件几乎具有所有优秀应用应有的素质：1.启动速度飞快并支持调用其他拍照软件；2.系统资源占用少，单核配置的手机也不会吃力；3.功能专业，具有快速裁切、调整照片尺寸、消除红眼、美白牙齿、调整照片色彩、饱和度、色温等功能，支持实时预览；4.操作简单易懂，内置的多种滤镜和相框，让新手也可以创作出非常漂亮的作品。

Pixlr Express与该公司之前的图片处理软件“Pixlr-o-matic”较为相似，尤其是许多灯光和边框的素材基本一致，所以可以想见，前者必将更为流行，成为Autodisk在移动平台上最重要的图片处理产品。

点评：该软件支持原尺寸输出，具备多个复古滤镜、光晕特效及相框，且完全免费，你很难找到拒绝Pixlr Express的理由。不支持与原图对比，以及很多素材需要联网下载或许是它少有的不足之处。



功能按钮略小，小屏手机在点选时可能会误按

软件的界面很漂亮，附带天气预报功能

拒绝迷路——搜狗公交



□大小：13MB □下载：http://126.am/sogobus

身在大城市，经常外出的朋友都会有这样的体会：每次去一个陌生的地方，想要搞清楚公交换乘特别麻烦，许多地图软件虽然提供了公交查询功能，可使用起来总感到不便。

“不一样的公交客户端服务”是“搜狗公交”的口号，进入软件后先设定所在的城市然后选择“公交换乘”，起始位置可利用手机定位功能直接获取，目的地信息可输入关键词或从地图中点选，之后程序就会立刻规划出几种行程方案。默认情况下，规划路线会以文字形式显示，如果需要查看地图，可点击软件右上方的坐标图示。除此之外，搜狗公交针对人们的使用习惯和国内公交线路的特点，还加入了多个特色功能，例如离线状态下依然可以查看全程路线，以及程序会用箭头标注当前行程走向和各站点途经的其他公交线路等。

点评：身在陌生的城市，最怕坐错车或忘记在哪一站换乘，搜狗公交会让你出门在外时感到更放心，顺利到达目的地。

轻松减压——糗事百科



□大小：1.2MB □下载：http://126.am/qsbkapp

“笑一笑十年少”，即使生活再怎么“压力山大”也会立刻变轻松！“糗事百科”中段子大部分都是网友分享的糗事，如果你在生活中遇到了一些尴尬事让你无可奈何，那么不妨把亲身经历和大家一起分享，一笑解千愁。

糗事百科无须繁琐的注册流程，使用手机号或绑定QQ、微博、人人网等主流社交网站，就可以立即把好笑的事情分享给其他人。此外还支持拍照直接上传，能添加水印、打马赛克，这样既可以保护作者的权益又能避免不必要的麻烦。如果有些评论内容让你感到十分反感，还可以长按此条目选择举报。

点评：糗事百科是一款打发时间、逗自己开心的休闲软件，曾经评论过的糗事都会“记录在案”，方便以后重温，也算是一种另类的记录方式吧。



比比看，谁更糗

寒风刺骨的冬天，大家是不是已经准备好宅在家里的各种数码装备了呢？让我们用弹弓相机或指环相机来记录朋友们更有趣的瞬间，用有趣的数码新玩意儿来监控健康或联络亲友吧。

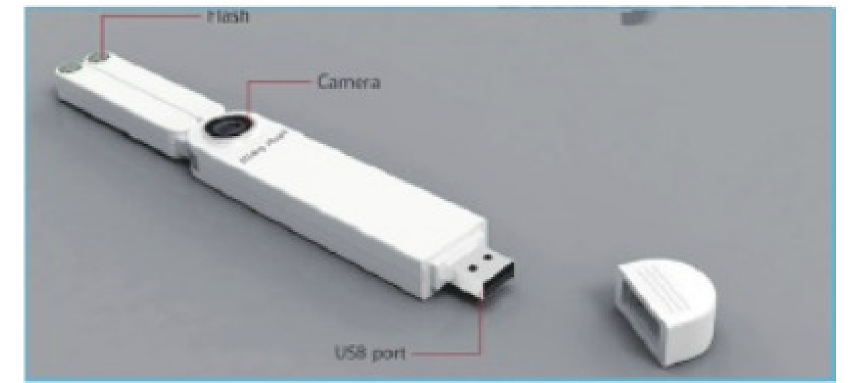
■北京 小脸

●弹弓相机

对于性格羞涩的人来说，要让他们在镜头面前摆出搞怪的表情最好的办法就是出其不意。Sling Shot camera这个弹弓造型的概念相机便是这一理念的产物，它拥有两个独立的闪光灯支架，分开支架就能将相机变换成“弹弓”形态，而中间的镜头方便瞄准“猎物”，松开它的皮筋就相当于按下相机的快门。通过底部的USB接口，能够方便快速的导出好友的囧态照片，并分享到各大社交网络上。







●MYbox迷你社交电脑







如果你是社交达人，那么只拥有一台智能手机肯定是不够“潮”的，而一台MYbox绝对是不错的选择。设计师Yogesh Kumar设计的这款概念产品采用了滑盖设计，正面是独特排列的QWERTY键盘，人体工程学的设计方便双手拇指操作，而侧边的四个社交网站快捷方式则将这款设备的社交属性表露无遗。至于这款产品到底是平板电脑还是手机，大家不用细想了，好看好用就够了。

●苹果充电器创意标签

如果你已经把苹果手机装扮得华美无比或个性十足，那么追求完美的你怎么能忽略充电器的美化呢？设计师Sativa Turner就设计出了一套苹果充电器的标签贴纸，贴上贴纸之后，USB口正好变成小人的嘴巴，看起来是相当猥琐。当然，如果不爱重口味，也可以选择纯色的贴纸。目前这套贴纸正在kickstarter上募集资金生产，大概10美元就能买到4张。

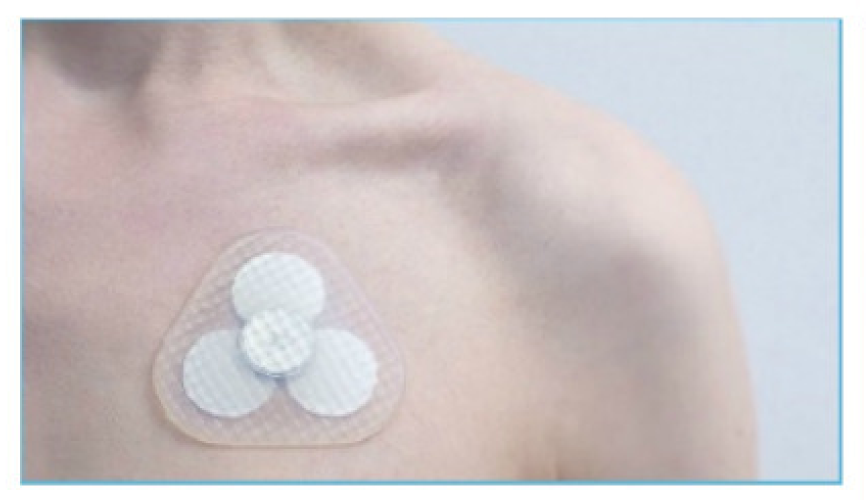






●健康助理手机

Health Assistant Device是一款拥有健康监测功能的手机，通过将无线连接感应器贴到体表，可实时监测心跳、脉搏等基本健康信息，并且能够记录每次的监测资料，方便医生和用户对身体状况进行判断。而除了健康监测功能之外，这款设备还提供了最简单的手机功能，大字体、高对比度的显示，很适合老年人使用。

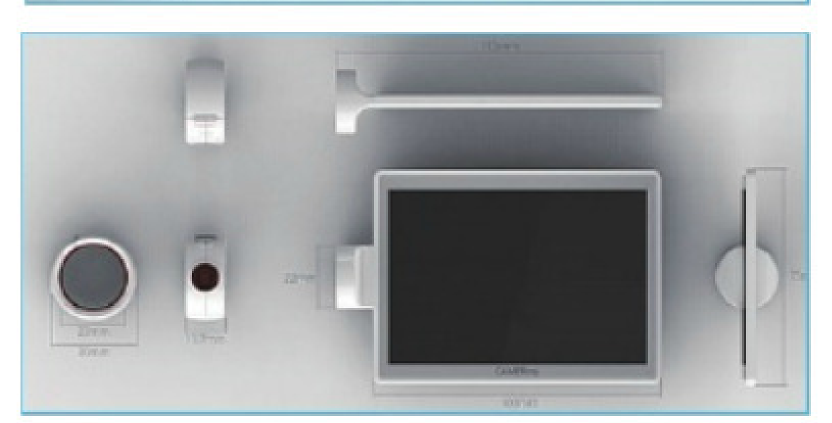






●指环相机CAMER:ing





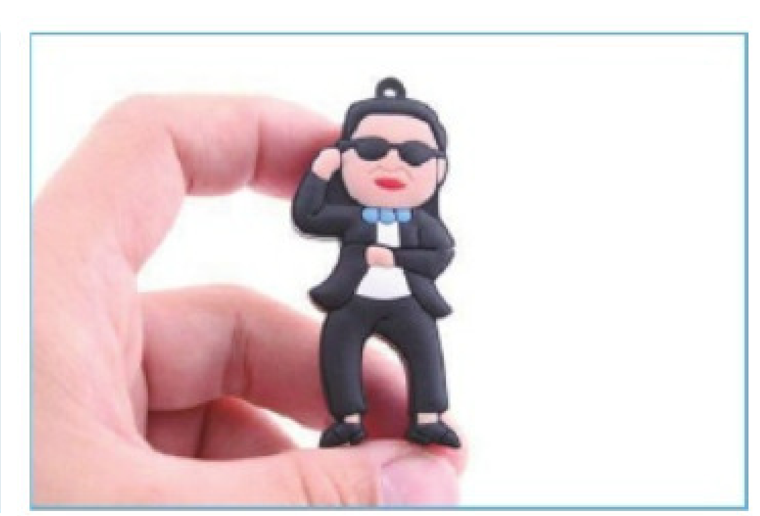


CAMER:ing是一款指环外形的数码相机，它没有取景框、也没有设置选项，你要做的就是随意按下快门，也许能拍出一些特殊构图的照片哦。设计师还为CAMER:ing搭配了一款平板电脑底座，能够直接在平板电脑上浏览相机中的照片和进行分享。如果用得爽，不妨高举它真心地喊一声“my precious!（我的宝贝）”，不过之后是不是会和《指环王》中的咕噜一样掉发驼背，就很难说啦。

●鸟叔优盘

《江南style》的快速风靡创造了互联网传播的奇迹，自然也带动了周边产品的火爆，比如这款鸟叔骑马舞造型的U盘。它很生动地还原了鸟叔骑马舞的动作和表情，不过除此之外就没有什么特别之处了，其存储容量从4GB到32GB，售价17到35美元（约合106～218元人民币）。如果不是鸟叔“铁粉”的话，建议还是等等国内的山寨版吧。





●高端果粉的高尔夫装备GolfSense



如果说当下最潮最酷的苹果周边产品是什么，GolfSense无疑能算上一个，作为第一款进入美国苹果零售店的数字体育产品，它也是苹果的年度重点推介产品。GolfSense仅重17克，配合iPhone或iPad，能实现精准的动作捕捉和数据分析，从各个角度精确地分析和纠正高尔夫挥杆动作，包括杆头速度、击球距离、挥杆平面、挥杆节奏、挥杆时间分布、击球发力分布、手腕转动角度、上下杆角度、杆面开合角度等十几项重要数据，帮助用户科学、高效地进行练习，迅速提升成绩。用户还能构建个性化的训练档案，记录人生中每一次挥杆。

GolfSense可通过iPhone或者iPad呈现3D挥杆动画，配合挥杆动作视频分析和精准展示，让用户直观了解Inside－Out和Outside－in的奥秘。它还拥有“GolfSense云”服务器，有庞大的PGA教练和专业球员动作数据库，将用户挥杆数据与众多PGA球员的挥杆数据进行全方位对比，让用户的每一次挥杆都有进步。

头牌新闻

飞利浦在京召开新品品鉴会

■本刊记者 魔之左手

2012年12月5日飞利浦在北京召开了“流光溢彩 极酷智感”新品显示器媒体品鉴会，现场介绍了飞利浦全球领先的“流光溢彩”（Ambiglow）、“智能人体工学”（ErgoSensor）、“睿蓝光波”（LightFrame）等三大独创技术，并演示了基于这些技术的下一系列产品。


飞利浦显示器总经理黄夏致辞

支持“流光溢彩”功能的G酷系列278G4DHSD和278C4QHSN，通过背部光源在周围背墙上形成光环，令屏幕在视觉上增大，特有的快速处理器可通过对传入的图像内容进行自动解析，不断地调节发射光的颜色、亮度以匹配图像，获得最优效果。另外会上还介绍了21:9宽屏显示器、Carina系列新品等。P

硬件店

尼康发布轻便型数码相机新品COOLPIX S9050



2012年11月28日，尼康发布轻便型数码相机新品——COOLPIX S9050。它拥有经典的银色机身，外观简约时尚，配置15.5倍光学变焦尼克尔镜头、背部入射式CMOS传感器，EXPEED C2图像处理器，可实现高感光度低噪点，提升画质和处理速度。S9050的镜头焦距范围由25mm覆盖至388mm（相当于35mm相机焦距），有效像素1208万，同时支持全高清（1080p）立体声视频录制，并可在录制中捕捉静态照片。它配备多种特性和功能，让用户以简便的操作，在不同的环境下尽情捕捉画面，即使是夜晚或室内也可拍摄到清晰的照片。其显示屏为46万像素宽视角3英寸TFT LCD，亮度有显著提升。

威刚USB 3.0 UV128 U盘强势来袭



威刚近期推出一款兼顾速度与性价比的高速优盘UV128，采用USB 3.0接口与高速MLC闪存颗粒，同时在价格上也颇有优势。UV128的正推式伸缩USB接头设计只需要一只手就可以顺利操作，对于那些经常粗心大意的人这也是一个好消息，他们从此再不必担心优盘帽丢失。

NETGEAR发布WNDR4300、WNDR4700双频路由器



美国网件NETGEAR于今日宣布推出750M双频千兆无线路由器WNDR4300和家庭数据中心WNDR4700，它们可并发2.4GHz和5GHz双频无线信号，无线传输速度达到750MB/s（300MB/s+450MB/s）和900MB/s（450MB/s+450MB/s），同时提供千兆有线端口和USB 3.0插槽。USB易共享应用支持外接存储、USB打印、3G网卡，并可进行脱机下载。WNDR4700还带有内置硬盘，可为PC和MAC提供自动连续的备份，兼容苹果“时光机器”功能。另外它们还支持IPTV，可为电视机机顶盒和家庭电脑、手机等同时提供宽带上网支持，DLNA功能可用电视机、游戏机、手机等设备播放硬盘上的多媒体文件。它们内置网件精灵软件，用户可在简单直观的界面上进行各种设置。

AOC携手《少年派的奇幻漂流》共度3D旅程



近日AOC宣布携手二十世纪福斯国际，在奥斯卡金奖获得者，华人导演李安执导的首部3D大片《少年派的奇幻漂流》全球公映之际，举行主题

头牌新闻

第二届“龙芯杯”中国开源软件设计大赛落幕

■本刊记者 魔之左手

2012年12月7日，第二届“龙芯杯”中国开源软件设计大赛闭幕式在中科院计算所隆重举行。共有10件作品在最后的决选中胜出，分获二、三等奖和鼓励奖；北京邮电大学和深圳大学荣获最佳校园组织奖。本届大赛设立的最高奖项——一等奖首度空缺。龙芯CPU首席科学家、龙芯中科技术有限公司总裁胡伟武在闭幕式上致辞，他强调中国一定要建立自主的软硬件生态体系，从本届获奖作品来看，很多软件作品都解决了龙芯在产业化过程中的一些关键问题。此外评委组则一直认为，本次大赛虽然时间较短，但无论是作品的广度、质量还是参赛选手年轻化的趋势都令人比较满意。



主办方领导为获得二等奖的选手颁奖

闭幕式高潮部分出现在最后的“星火”交接仪式。开幕式上用火炬点燃的开源之星再次出现在舞台上，二等奖选手许春光作为代表手持着象征开源新星的火炬，亲手从大红星中“接引”了开源星火，并随后交给龙芯中科的领导进行封存，象征本届开源大赛的开源之星随之熄灭，第二届“龙芯杯”中国开源软件设计大赛就此成功画上圆满句号。P

为“勇往直前锐不可当”的联合品牌推广活动。《少年派的奇幻漂流》中，少年“派”的成长、挑战、励志的情节设定，与AOC旗下的刀锋Ⅲ/ⅢS系列3D显示器产品“锐生活”的感性表现不谋而合。而他积极、向上、乐观、拼搏的形象同时也折射出了AOC“刀锋III”、“刀锋IIIS”系列3D显示器的“坚毅，锐不可当”的设计精神。现在就可登录京东商城网站或AOC官方网站，查询本次联合推广活动的详情，共同观赏“少年派”的冒险旅程。

富士通商务平板笔记本T系列登场

富士通在2012年11月28日宣布推出支持 Windows 8 操作系统的可旋转专业商务平板笔记本——13.3英寸的富士通LIFEBOOK T902以及12.5寸的LIFEBOOK T732。这两款T系列平板笔记本集金属双向转轴设计，英特尔第三代酷睿处理器，全新设计的热插拔多功能模组，以及可靠的数据安全性于一身。LIFEBOOK T902/732机身线条流畅，采用孤岛式防渗漏键盘，支持垂直和横向滚动功能的智能触摸板，拥有广视角超绚丽高清双数字专业触控屏，金属双向转轴铰链设计能使屏幕双向180° 自由旋转。

网络帮

中国作协副主席何建明携《国家》进驻腾讯阅读

近日，中国作家协会副主席、著名作家何建明携新近出炉的长篇纪实报告文学《国家——2011·中国外交史上的空前行动》，出席了与腾讯阅读联合主办的访谈会，与参会的专家学者共同分享了《国家》的创作历程。此次《国家》进驻腾讯，主要目的是借助腾讯巨大的用户群体以及腾讯阅读的全平台优势，从传播、内容等层面进行拓展挖掘。在用户的手机与PC上同步进行内容推送。何建明副主席表示：“传统出版优势在于丰富优质的内容、作者资源；而电子阅读在获取便捷性、内容延伸、读者互动等方面，也相当具有特点。两者之间优势互补，则会让出版物的传播渠道更为多元化，覆盖更广泛的人群。”


作协副主席何建明（左4）和腾讯无线业务副总裁、无线增值产品部总经理郭永（右4）与众嘉宾合影

傲游云浏览器正式发布

2012年12月10日，以“傲游——让自由前所未有”为主题的傲游全新浏览器发布会在北京国贸大酒店隆重举行，会上傲游宣布其最新产品——傲游云浏览器（预览版）正式发布，成为业界首款有效地打通多种浏览设备的下一代浏览器。

TechEd 2012微软技术大会开幕

2012年12月4日，IT业界年度顶级技术盛会TechEd 2012微软技术大会在北京隆重开幕。近万名IT精英、智慧开发者、强力合作伙伴聚首国家体育馆求索IT新知，共享技术饕餮盛宴。2012年是微软历史上规模最大的产品发布年，本年度TechEd微软技术大会紧扣“新纪元·新IT”主题，由Windows 8、Windows Phone 8、Surface、新一代Office、Office 365客户预览版、Windows Server 2012、Windows Azure、Kinect for Windows组成的全明星新品和技术阵容首次集中亮相，为与会嘉宾带来震撼的视觉体验和无与伦比的技术享受。

晶合快评

回首2012，预言成功亦成空

■晶合实验室 辰烽

2012年初，编辑部有好事之人曾做过《2012十大无责任预言》的专题，虽说是言者无罪，闻者足戒，不过秋后算账一番也是敲山震虎，杀鸡儆猴的不二妙法也。

第一言：小米魅族树旗帜，山寨手机卷风云 “联发科新一代平台的发布，对于原本生产山寨手机的厂商来说，简直是在弹尽粮绝之时看到了救兵，2012年全世界都会看到，当年风光无限的中国山寨机又回来啦!”

蒙对了就不多说了，不过这一轮的智能手机热潮相较于当年2G山寨手机还是有了明显变化，品牌和质量都有一定的提升。

第二言：谷歌定计出平板，各路安卓兴刀枪 “除上言中说到的联发科外，还有他的第一竞争对手展讯，也在去年底和今年初拿出了超低价的Android系统解决方案。直接的的后果就是大家都在降价，2012年出现500元以下的安卓手机绝对不是不可能的事情。”

首先要说的是，预言者还是缺乏远见，什么出现500元以下的安卓手机绝对不是不可能的事情。300元以下的平板都已经满街飞了，至于安卓软件市场，真是看似欢喜，实则一声叹息。

第三言：苹果夕阳无限好，库克只是近黄昏 “这个事情往往就是这样一个悖论，一个傲慢的苹果却更能吸引人们的目光，而当他放下高贵的身段后，也许短时间内确实刺激了市场消费，但长此以往则又沦为平凡。一个实干家的企业死掉很难，但成为引领者也很难。乔布斯自己创业也曾倒下；盖茨倒是还在，微软不一样走了下坡路？不是盖茨变傻了，是水满则溢，月盈则亏的天数使然啊。”

就在写这篇文章的时候 iPhone 5和iPad Mini在国内发售遇冷已经是媒体炒作的话题了，不过实际销售数字估计还是会不错，但毕竟是黄昏了。

第四言：微软背水待中兴，天数茫茫不可逃 “2012年其实对于微软要比苹果凶险得多。在今年微软别无选择，必须要证明Windows 8的实力。Windows 8系统将向多平台迈进，要将平板电脑、PC、移动终端、游戏机一网打尽。”

“Win8你用了么？Win8好使么？”这是我周围人最近经常问我的问题，我的回答只是一个反问“好用你还用么？”

第五言：移动互联天时到，手游企业皆鹰扬 “风险资本正在急切地寻找每一个热点，移动互联网的兴起让他们像猎狗一样嗅到了新的猎物。而这些成功的故事也显然激励了各式各样的人，这就让手机游戏这个行业好像吹气球一样快速膨胀起来。2012年这个行业就会走过MMORPG几年里走过的路。”

2012年这个行业就会走过MMORPG几年里走过的路，但可惜的是，“手游企业皆鹰扬”却是镜花水月，因为水里的大鳄来了！2013年手游市场会更大，但大多数的手游作坊主们估计也是大限将至啊。

第六言：联通电信涉垄断，光纤提速伤电视 “2012年在未来中国的历史上会写下电视影响力走向没落的开端，互联网在书房中赶走了纸媒体，很快也要在客厅中赶走电视媒体。这就是趋势，无法抗拒的趋势，顺之则昌逆之则亡。”

小米盒子固然能够叫停，但无数没名没姓的盒子早已是大行其道，靠政策垄断而抗拒技术创新，从来就没有成功的先例。

第七言：魔兽老迈空劬劳，暗黑接力暴雪朝 “不管怎么说，在有些疲劳的‘魔兽’面前，‘暗黑3’最有可能成为在未来替代它或是与之并重的产品，从而结束‘魔兽’独霸网络游戏市场的时代。”

非常可惜的是，“暗黑3”就像夏日中的雷阵雨，来势汹汹，疾风暴雨，转眼见雨过天晴，艳阳高照，更可惜在国内市场始终也没有能正式出版，端游市场一片萧条啊。

第八言：单机游戏迎曙光，复兴大计夜未央 “在过去两年里我们还看到了一个最可喜的改变，那就是玩家版权意识的加强，这是单机游戏复兴大计里最不可缺少的一环。总的来说，2012年将是国内单机游戏市场非常重要的一年，虽然已经看到了黎明前的曙光，但是种种问题还将接踵而来……只有解决了这些问题，曙光之后才能迎来真正的艳阳天。”

非常可惜的是，曙光并没有出现，当然2011年是不是回光返照也不能定论，只是2013年双剑要一并归来，难道国产单机的市场只能靠2～3款产品来支撑么？“迎曙光”的预言者，杀无赦。

第九言：超威英特分兵进，融聚融合异曲同 “CPU和显示芯片二合一从长远看绝对是趋势，不仅显卡，声卡、内存一切都将融聚融合在方寸之间，但2012年这种趋势的影响力还不会完全展现，至少我们绝大多数游戏爱好者还将会首选独立显卡。”

我必须要说的是，这其实是个伪命题，因为据更厉害的预言家的说法，PC在2013年就要完蛋了！当然我认为这样说法的应该拉出去喂狗。

第十言：大众软件何处去…………“我们就来做个抽签游戏吧：

下下签：‘大众软件何处去，桃花源里可耕田？’

下签：‘大众软件何处去，依旧耕彼故城东。’

中签：‘大众软件何处去，桃花依旧笑春风。’

上签：‘大众软件何处去，渚禽飞藩拗罾船。’”

这个预言最棒，因为这支签至今还未抽出。

至于对2013年是否继续做出预言，就看编辑部是不是还有不怕死的好汉了。P

漫画作者：suns

多益网络《神武》“月海传说”新剧情“四探无底洞”攻略



《神武》的剧情任务素有“高难度、高回报”之称，新内容“月海传说”中新推出的剧情“四探无底洞”，让无数玩家心动不已的同时也心痛不已，为此，小编特别奉献出精心准备的《神武》“月海传说”新剧情“四探无底洞”攻略一篇，以供大家参考！

新剧情〝四探无底洞〞源于唐僧的一场大病。为了给唐僧治病，大家和悟空来到兜率宫，却与看门的青牛发生了战斗，之后擒妖女、智斗妖精侍女，三次探险无底洞都被狡猾的白鼠精戏弄。幸有观音姐姐点化，知道这是白鼠精为了和唐僧成亲设下种种阴谋诡计。为了抓住妖怪，玩家经历各种磨难，最后经过一番大战打败无面魔和白鼠精。

涉及NPC：观音菩萨、沙僧、孙悟空、青牛(战斗)、玄奘、曾浩迟、白衣女子(战斗)、彩衣侍女(战斗)、七仙女(战斗)、白鼠精(战斗)、猪八戒、杨戬、哮天犬、李靖(战斗)、无面魔(战斗)

第一场组队战斗：青牛

敌人数量：8个　**难度：**一般

队伍配置：随意搭配。保证有封有辅助就能过，稳妥点的配置是双封一辅助双输出

基本打法：物理系和宝宝优先攻击纯阳剑仙、护法瑞兽及乾坤真人，注意，虽然护法瑞兽长得都一样，但是也有物抗的和法抗的，建议法系第一回合群秒看下属性。法系单秒巡逻天兵，封系优先封会三封的执事仙女，主怪不可以封，上图战斗中没有出现的西方神牛，也没有封成功过，其他怪都能封上。辅助闲的话可以喝点小酒，虽然难度不大，但是阴沟里翻船的可能也不是没有。

战胜物品奖励：四级宠物装备一个

第二场组队战斗：七仙女

敌人数量：8个　**难度：**略难

队伍配置：双封一辅助双输出的标配，封系和辅助最好要有四海晶清等大回复特技。

基本打法：这一关比上一关略难，不过由于怪物的整体实力的提升，需要及时的四海或晶清保证全队的存活。七仙女死了都不会出场，会被三仙女援救，所以所有输出集火七仙女，然后是三仙女。大仙女和七仙女不能封，除七仙女之外还会有一个随机怪，貌似都不能封，封系封输出职业的仙女就好。辅助除了地府上场嘲讽之外，其他职业建议进场喝酒，以确保万无一失。

战胜物品奖励：头像秀礼券

第三场组队战斗：白鼠精

敌人数量：9个　**难度：**困难

队伍配置：双封一辅助双输出，更稳一点可以选择双封双辅助一输出的阵容。

基本打法：未克对方的阵就逃跑，建议我方使用风阵或者地阵

这一关的难度比起前一关来大大增加，首先是多了一个怪，然后白鼠精还有一个变态的惊声尖叫。从第三回合开始，每三回合白鼠精都会用一次惊声尖叫，效果是让我方随机几个人混乱，当回合随机攻击队友。这个技能很容易打断放大特技及拉人的节奏，一不留神就会灭队。

战胜物品奖励：高级兽诀一本

第四场组队战斗：李靖

敌人数量：9个　**难度：**极难

建议挑战等级：无上限

队伍配置：双封双辅助一输出或者单封三辅助一输出，无限尸体喝酒慈航流可以战胜

基本打法：首先，一定要大克阵，不是大克阵就逃跑再来吧！建议选择地阵（克虎阵）或者风阵（克鸟阵）。这一关倒是没有什么特别变态的技能，只是怪物的伤害已经变得非常的高，一不留神可能就刚慈航完又进入灭队状态。李靖、哪吒、鱼肚将和巨灵神不能封，虽然貌似主怪都有三封的技能，但是只有其他路人脸的小怪可以封。优先集火杀掉两只仙鹤，再是两个天兵，基本上能熬过这四只怪的话胜利就不远了。无限血宠拉辅助或者封系直接喝酒慈航，胜利终将到来！

战胜物品奖励：100武器点化符

第五场组队战斗：无面魔

敌人数量：9个　**难度：**无限

建议挑战等级：无上限

队伍配置：双封双辅助一输出或者单封三辅助一输出，无限尸体喝酒慈航流可以尝试挑战

基本打法：作为110剧情的镇关Boss，无面魔这场战斗的难度可以说是异常的大，请报着必死之心来挑战，大克阵和高星酒慈航是必须的。孙悟空虽然也会参战，不过和以往一样，是打酱油的，被封住了不会攻击，不过血可是超级的多，理论上应该是死不了，祈祷怪物多打打大圣爷吧。如果杀死了敌方一个单位，无面魔就有可能复制一个我方人员的镜像补充进来继续战斗，血量比我方人员的血要多，只能祈祷前面几只怪死之前不要复制。无面魔会四灵噬魂和魔啸九天，罗汉金钟最好要一直加着。除了主怪所有怪貌似都能封，不过持续回合都不长，建议多封强力输出的法系怪物。集火攻击迷失蝶仙，然后是月夜狼魔和虎王恶灵，基本上，如果复制的镜像比较少的话，把这些怪都做掉胜利就在眼前了。

《神武》“月海传说”110级新剧情的打法小编就介绍到这里，最后提醒一句，剧情有风险，要过需谨慎！



完美世界

360度无死角围观《笑傲江湖》品鉴测试内容全曝光

备受期待的完美世界旗下革命性武侠网游《笑傲江湖》于11月17日开启先锋品鉴测试，并于昨日圆满落幕。作为一款承载数亿华人武侠梦的国产网游扛鼎之作，《笑傲江湖》的首次完整亮相，即吸引了大量媒体和玩家的瞩目。

全新画面、十大门派的PK以及副本玩法是《笑傲江湖》此次测试的主要内容，并获得了品鉴团成员的一致好评。这些经过精挑细选出来并代表着不同玩家层的品鉴者，评价其“可与次世代媲美的游戏画面，无人能及的武侠战斗，电影般精彩的副本”，其中不乏一些资深MMO玩家。另外，对于游戏中仍需调整的地方，他们也给提出了许多宝贵的意见。下面，我们就将针对这次测试玩家所关心的内容进行一次完整批露，让没有参与测试的玩家也能够体会到这款令国人骄傲的国产网游所带来的武侠魅力。

新引擎造就CG级画面 神奇捏脸打破年龄束缚

基于新引擎Angelica III，《笑傲江湖》在画面表现力上有着很突出的表现，无论是简洁带感的登录界面还是洛阳城的恢宏壮阔都给玩家留下很好的第一印象。玩家也在很多细节方面看到了美工的精细程度，如人物凹凸有致的身材、细腻的皮肤和材质纹理等等。自然环境的变换以及真实的光影效果更是大大提升了游戏的代入感和真实度。

捏脸系统是玩家进入游戏第一个接触到的玩法系统，它不同于以往网游锁定式角色创建模式，而是细分领域并给玩家开放了高自由度的创造空间。从脸型到身材，从五官到配饰，均可调整，甚至打破了年龄的束缚。正因如此，《笑傲江湖》角色造型的可塑性非常强，且差异化较大，从妙龄孩童到七旬老翁，从美艳少女到猥琐大叔，均可随意打造，玩家再也不用担心跟别人撞脸了。除此之外，捏脸系统的铺垫，使得后期的身份系统和探听系统更具可玩性，玩家可以更换不同的面貌来隐蔽身份。

十大门派武学炯异 峨嵋恒山首次亮相

本次测试中，包括华山，武当，逍遥，衡山，恒山，唐门，五仙，日月，峨眉，少林在内的十大门派均已开放，其中使用禅杖的峨眉和双短剑恒山是有史以来首次亮相。强大武学动作库的支持、门派的武学特点以及武器变换让十大门派之间的风格迥异各有千秋，能够满足不同的玩家的喜欢，选择空间非常大。

在这十大门派中，名门之后峨眉派是首次亮相，并且在16强PK赛中以精妙的杖法和出奇不易的点穴掌法夺得了亚军。峨眉派是武林中唯一能与少林、武当相抗礼的门派，此派因女弟子较多，杖法招式姿态优美柔美流畅，多带有女性色彩。它的武学也分为杖法和点穴两系，杖法的攻击范围较广，多为远程拉锯战，而点穴掌法多为贴身肉博之时，以出奇不意之势迅速将敌人定身。另外，同样首曝的北岳恒山派在PK赛中也有着不俗的表现，双短剑的爆发力以及独一无二的当身反击技更是让它成为众多玩家的宠儿。恒山剑法以圆转为形，绵密严谨长于守御，被认为是仅次于武当派太极剑阵破绽最少的剑法。虽以守为主但在受到攻击之时会自动反击，有时候看似普通剑气，受到攻击则会立即发动巨



强大捏脸系统打破年龄束缚，下至妙龄孩童上到七旬老妇

大剑气风暴，对周围敌人造成高杀伤。

副本代入感强 机关陷阱惊险刺激

《笑傲江湖》先锋品鉴测试共开放了6个不同类型的副本，玩家可依据等级的高低顺序进入副本。进入副本时，会有大量的剧情动画来提升故事性和代入感，同时怪物和Boss的入场方式也进行了很多有趣的设计。

由于故事的代入性和玩法各异，副本整体上得到了现场玩家的肯定和认可。而其中最受玩家欢迎的当属拥有大量机关陷阱的东厂盗宝，玩家不仅可以在其中体验到机关陷阱的惊险刺激，轻功的妙用、对战Boss的战术策略都能有所体现。血滴子、火刑阵这样的暗器陷阱，更是让玩家有如亲身进入电影一般。另外，副本在一些细节方面也达到了顶级单机的水平，物理破坏效果以及怪物死亡之后的状态，都表现得淋漓尽致。



副本的代入感很强，如同亲临武侠电影一样

空中360度零约束 轻功实战可半空施技

轻功系统是《笑傲江湖》的特色系统之一，不同于普通游戏，它不仅是可以飞檐走壁、水上漂的加速交通工具，甚至能应用于战斗中，关键时刻成为逃命或者致命的利器。每个门派之间的轻功动作都各不相同，并且在空中毫无约束，可以任意改变行进方向和速度，但有体力限制。另外，轻功效果会随着等级而提升，前期玩家即可轻松地跳上主城的所有建筑物，包括高耸入云的塔顶。在测试过程中，玩家提出来的空中下坠模拟加速问题，官方正在考虑修改之中，争取在封测时能够跟玩家见面，让玩家体验到更完整更真实的轻功系统。



屋顶战斗，如同电影一般

轻功用于实战使得PK更具策略性，这一点参与测试的玩家深有体会。如濒临死亡的华山可以运用轻灵的轻功躲开五仙霸气的软鞭，日月可以利用轻功在空中向逃跑的敌人扔下链刃等等，轻功的巧妙运用会让攻防立刻发生变化，战局也成了不可控因素。

武斗场万王之王 酣畅PK燃爆全场

论起战斗系统，《笑傲江湖》是当之无愧的MMO万王之王。作为本次测试的最大亮点，PK系统不负众望燃爆全场。《笑傲江湖》的战斗系统完全脱离传统站桩式战斗，运用大量武侠打斗动作，同时在流畅度、打击感上下足功夫。不仅如此，还增加了如格挡、闪避、当身技等格斗元素，来强调“见招拆招”的武侠精髓，以增强PK的耐玩程度。而抓举、抛掷等动作的出现，不仅使得玩家在视觉上有了很强的冲击力，即使在PVE的过程中也能够体验到如格斗游戏一般爽快的战斗，且不需要付出过多的体力。

在品鉴会第二天的争霸赛上，爽快的连招、出人意料的战局变换让玩家大呼过瘾。《笑傲江湖》的PK基本理念为上手容易精通难，因此操作并不是关键，战术才是王道。对于战术的运用在最后的三强决赛中也初露锋芒，技能的衔接搭配、破绽状态的时机把握以及体力的分配都是需要考虑的元素。在最后的武当VS峨眉的终极大战中，太叔（ID：自由）运用剑阵让峨眉锁定近身，使得其无法运用远程的杖法进行攻击，从而取得了最后的胜利，并荣获官方重剑打造的宝剑。



投技在战斗中的妙用，时机把握得好的话，会是扭转局面的关键

《笑傲江湖》承载着很多玩家的武侠梦，并在此次先锋品鉴测试初显大作之貌。参与本次测试的玩家不仅对游戏进行了评测检验，同时也提出了很多宝贵的意见。《笑傲江湖》将在大家的支持下越来越好，争取尽快与更多的玩家见面！

关于《笑傲江湖》

完美世界革命性武侠网游《笑傲江湖》秉承原著武侠精髓，首推新派动作武侠MMORPG概念——融入动作及格斗游戏要素，强调真实的打击感与流畅的动作连贯度，并运用方向判定、位移闪避、移动战斗、攻防一体等多重技术手段，力图将自由、爽快同时又颇具策略性的战斗感受，传达给玩家。游戏还囊括了养成、经营、团队角色扮演等经典元素，再现原著中恢弘与自由的江湖世界。

《笑傲江湖》官方网站：http://xa.wanmei.com

《笑傲江湖》官方论坛：http://bbs.xa.wanmei.com

搜狐畅游《战地风云OL》太平洋之战拉开序幕



作为集陆战、空战、海战于一身的高仿真FPS战争网游，《战地风云OL》自从开放性测试以来，已经让无数FPS迷身临其境，接受了血与火的考验。百人战场上演的陆战与空战，让我们充分领略了《战地风云OL》与众不同的战争魅力。不过，笔者心中却略有遗憾——没有海战模式！

2012年12月20日，也就是传说中末日的前一天，《战地风云OL》推出了年末大型资料片——血战太平洋。看到资料片的名字，我就知道：海战终于来了！

太平洋上决胜负

得海洋者得天下！在陆地上僵持不下的龙帝国与联邦，纷纷将目光转向了浩瀚无边的大海。无论是龙帝国还是联邦，均投入了大量人力、物力与财力，大规模建造各种战舰。双方都想霸占海洋，扼住对方的咽喉，令其俯首称臣。终于有一天，太平洋宁静祥和的氛围被一阵阵机器的轰鸣声打破，龙帝国与联邦的航母战斗群来到了这里，摆下阵势，海战一触即发。

此次海战不同于以往的战斗模式，陆地在这场战役中鲜有出现，虽有零散的岛屿作为辅助，但那只是临时落脚点或阻击点，并非主战场。太平洋是此战的主战场，航母则是龙帝国与联邦的海上基地。两雄相争，谁能海上称王？

海战克敌之术

特殊的地形催生出特殊的战术。受地势所限，我们无法像在陆地那样：装甲战车在前，步兵在后，战机在空中支援，稳步推进；在海上，我们必须依靠战机、快艇、水路装甲车，或空中压制，或快速偷袭。

空中压制很容易理解，即组织优秀的飞行员与射击手，驾驶战斗机、直升机等空中载具前往敌阵，凭借强大的空中火力压制敌方。如果你能在敌人的战机起飞前，压制敌方的航母基地，将其甲板上的战机毁于一旦，那就能重创敌军，使己方处于优势地位。不过，此战术十分考验飞行员的操作技术与战斗意识，进入敌阵后，除了空中呼啸而至的敌机外，你还必须提防舰艇上防空火炮、防控步兵的攻击。稍有不慎，你便会陷入四面受敌的绝境。

快速偷袭则是另一种战术。战斗中，我们可以利用空中战斗机的掩护，驾驶快艇或是水陆装甲车直接进入航母侧方的通道入口，偷袭敌军内部，破坏其指挥系统。如果奇袭成功，敌人将会陷入混乱之中，有力地支援了我方正面战场。譬如：让工程兵去给航母上的战机贴上C4，敌机刚刚起飞就机毁人亡，无法支援前线。不过，航母毕竟是主基地，必定会有较强的守备力量；而且航母内部结构错综复杂，这将大大考验攻方的作战经验和队友间的默契度。

战场态势瞬息万变，因而采取的战术也是变幻莫测，更多的战术需要大家在实战中摸索出来。

给力武器助阵海战

“血战太平洋”资料片带给我们的惊喜不只是海战，还有全新型号的给力主武器：HK-21狂战、SR-25、SA80。

HK-21是一种轻重两用机枪，当使用三脚架时可作为重机枪使用。由于自身轻巧，便于携带且火力不俗，HK-21成为了不错的火力支援武器。HK-21狂战是HK-21的加强版。

SR-25，美国的奈特军械公司生产的半自动狙击步枪，该枪虽然是民用产品，但命中率和机动性极高，完全符合军用狙击步枪的要求，因此部分美军特种部队也装备了一些SR-25作为狙击步枪，据称海豹突击队在索马里就曾使用过SR-25。

SA80是一款采用5.56×45mm NATO弹药的英国无托结构突击步枪，发射5.56 × 45 毫米 NATO弹药，对应STANAG弹匣。英军命名为L85。

或许你不是海战迷，但作为军事爱好者，以上枪支最好别错过了哦。

综述

惊喜还在继续！“血战太平洋”资料片推出之际，恰逢一年一度的圣诞节。为了迎接圣诞节的到来，游戏还推出了圣诞胡子、帽子、匕首等超多趣味道具，让精彩、激烈的海战更添血色浪漫。

你听，太平洋上的炮声已经响起，决战之日谁主沉浮？



战机从航母上起飞



压制敌军，炸毁甲板上的战机



防空炮攻击武直



突袭敌舰

汇众教育



选择汇众教育 成就完美人生

首先由汇众教育的校长做开场讲话：2012这个具有神奇色彩的年份，国内数字娱乐的领导品牌汇众教育迎来了它八岁的生日，这一年，我校研发并发布了V6.0职业教育系统最完整的课程体系，我们累记培养了五万余名游戏动漫专业人才，分布至全国3000多家游戏动漫企业，占据市场70%的人才份额，也创下了高达99.1%的就业率，更值得庆幸的是，他们当中已有27.6%的毕业学员达到了8000以上的薪资。今天，更值得庆幸的是迎来了充满生机的你们。做为我们需要一炮打响的精品班，希望大家通过学校的重视、自己的努力和行业市场最好的契机，最终实现自己的理想，相信明天的你们将站在游戏产业的最前沿。

首先发言的赵凤媛同学，高中毕业后如愿考进了大学，大学生活的美好曾经是我们的梦想，但是过余放松的生活释放了高中的压抑，却也换来了尤然而生的空虚。一年半后我们才真正接触专业课程，但是单纯的理论学习离我们能够实战的距离还很遥远，这样的我们除了能够考试及格外真不知道在将来的企业中能干点什么？现在的社会如此务实，我深深感觉到没有一技之长的危机感，学历已不再是我们唯一的敲门砖。深思熟虑后经朋友介绍我认识了汇众，这个能从专业和就业的角度去培养实战性人才的大舞台，在这里，我们无须接触与就业无关的课程，考核全部都得真枪实战，这里的老师完全不同于大学里的教学风格，他们所拥有的是那么让人敬佩的精湛的技术和大型企业的开发经验，熟言：“名师出高徒”相信明天的我踏着巨人肩膀会站得更高！

离职转行的林晨同学，他的讲话更让大家万分感慨，固定工作和稳定收入是现在多少人所羡慕的，但是，他用一句话敲醒了我们，稳定是相对的，守着一月两千块钱的稳定收入，做着适合40岁以后去做的物业工作，如果接触着成天打牌调侃的空虚生活，他觉得整个人都废了，我们还年轻，不为梦想奋斗更待何时？

张林均，这个18岁的高中小男孩，玩游戏是他的兴趣，但起初对行业及专业并不了解，加上父母的强烈反对——他们认为这是不务正业。为了说服父母自己在网上先找到了国内游戏行业的领导品牌——汇众教育，学院老师非常耐心地帮我和父母做了详细的说明，介绍了IT行业和学校学生的就业情况，家人带着我来学校亲自做了考察，我终于成为汇众的一员。入学后也曾因为没有基础而不安，但学习中发现，课程从最基本的讲起，用任务书的形式，采用迭代式的学习法，在老师的指导下一步步完成项目任务。老爸希望过年回去能够看到我做的东西。我很自信的说没问题。相信我的父母会为此而高兴的。送给大家的一句话没有人天生就是天才，后天的努力才是成功的关键，不要以没有基础为借口，任何的事情都是从不会到会的，我，就是证明！

19岁的小姑娘王爽也是高中学历，因为我哥哥是做IT行业的所以就帮我找学校，我来到了汇众学习。由于生活环境中没有接触过电脑，所以，对电脑可以说是什么都不懂，连基本的打字都很困难，一开始实在是没有办法，学校的老师把字根写出来利用课余时间让我背会，练习打字，看着其他同学都很顺畅的使用快捷键，自己就很难过甚至想到了放弃，每当自己想放弃的时候老师就会给我鼓励，就这样一点一点，一步一步，手把手的教，我很感激老师的帮助，到现在能做出各种模型，每一天的进步自己都觉得很意外，来到汇众真的是哥哥选对了学校。在感恩节来临之际，小王爽也对悉心照顾帮助她的老师表示深深的感谢！

班会的过程中还穿插着互动游戏，同学们都积极参与，“我来比划你来猜”这游戏考验了学生的协调能力，语言和肢体语言的表达能力。完成比较好的学生得到了学校颁发台表，希望大家在今年的学习过程中能够珍惜时间珍惜机会，辛苦一年，幸福一生。

选对高发展高福利的行业，加上优秀教师的指导和自己的努力，2013相信你会成为就业大军中突起的异军。好技术也会成为你职业发展的奠基石。

汇众教育北京公主坟校区

学校官网：http://gzf.gamfe.com



头牌新闻

《星际争霸Ⅱ》高校锦标赛大区决赛携手暴雪校园行火热进行

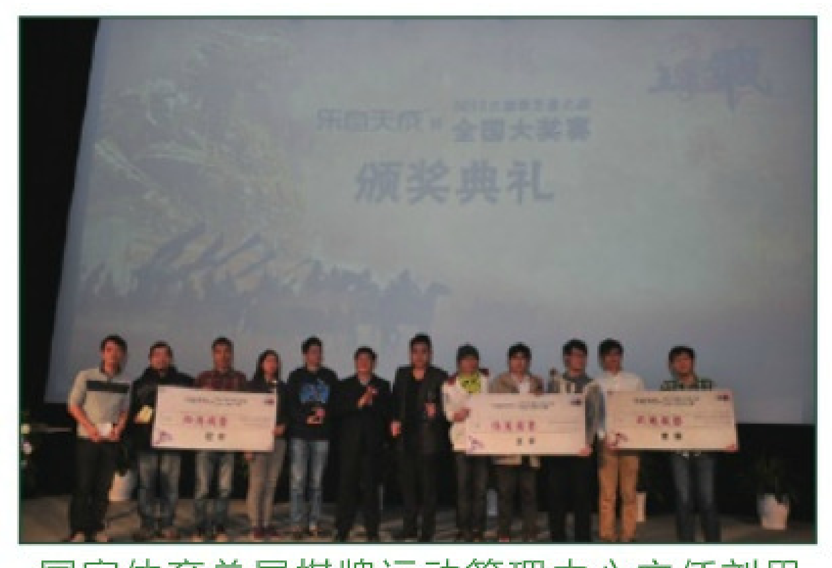
■本刊记者 Joker



由暴雪娱乐和网易联合主办、游戏风云承办的《星际争霸Ⅱ》 高校锦标赛已经进入大区决赛阶段。从2012年10月中旬持续到12月底，覆盖全国15个城市80所高校。赛事得到ASROCK华擎科技、冰豹ROCCAT、ACER宏碁电脑、OCZ固态硬盘的大力支持。除了激动人心的高校电子竞技，本轮暴雪校园行还带来了《星际争霸Ⅱ——虫群之心》全球封测现场试玩，以及《魔兽世界——熊猫人之谜》全职业顶级装备角色试玩和潘达利亚最珍稀宠物的对战体验。无论新手还是高玩，都在现场体验到全新乐趣。暴雪游戏主题Cosplay表演仍是现场玩家相机镜头的焦点。熊猫人、幽灵特工诺娃、红龙女王等人气角色都陆续登场，而在BWC上大出风头的虫群刀锋女王凯瑞甘也来到校园表演。此外，最新出版的《迷雾之彼岸——魔兽世界同人画集》的部分作者也参与了校园行活动，并在现场与玩家交流。P

晶合热点

王者之战强势收官，三国杀顶级赛事大奖落定



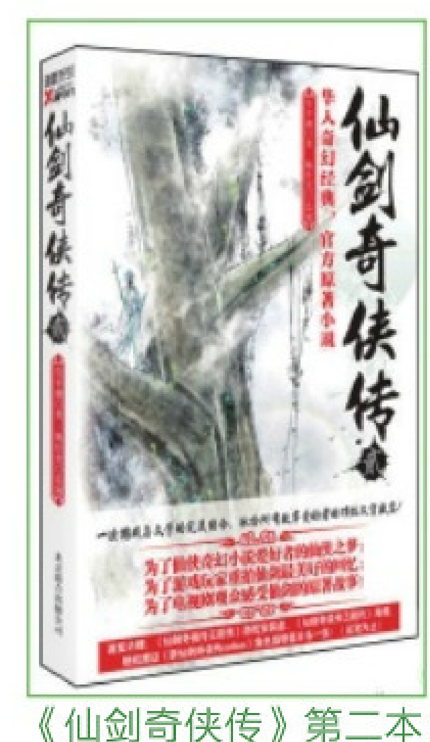
国家体育总局棋牌运动管理中心主任刘思明、北京天玺世纪文化传媒有限公司董事长白炎焱和冠亚季军战队合影留念

2012年11月24日至25日，由国家体育总局棋牌运动管理中心主办、北京乐自天成文化发展有限公司冠名、北京天玺世纪文化传媒有限公司承办，北京游卡桌游文化发展有限公司提供品牌支持的“乐自天成杯”2012三国杀王者之战全国大奖赛总决赛在北京悠唐生活广场落下帷幕。来自北京、上海、广州三大赛区出线的32强队伍在悠唐生活广场经过两天激烈角逐，最终敲定了年度大奖的排名。伴随着大赛的结束，2012年度影响千万三国杀爱好者的最大盛典也已顺利落幕。在为期100天的比赛中，数百位三国杀竞技高手最终斩获了从千元到十万元不等的现金大奖，用他们的高水平、高风格合力推动了中国桌游运动水准的提高，同时吸引了为数更多的《三国杀》爱好者积极关注和参与其中。

年末年初游戏产业峰会密集举行

随着2012年成为过去时，各类游戏产业论坛与游戏峰会接连在各地举办。其中，中国原创网页游戏峰会与2012移动游戏大会先后在西部游戏软件重镇成都举办，探讨了页游与移动端游戏的发展方向。第十届中国国际网络文化博览会以及2012年“金翎奖”颁奖典礼则先后在北京举办。在2013年1月7日，2012年度中国游戏产业年会则将在江苏苏州举办。除此之外，各大游戏媒体也纷纷发布了游戏产业的年度总结报告，昭示着中国游戏产业又翻过了新的一页。

“仙剑”小说受欢迎，第二部与游戏同步发售



《仙剑奇侠传》第二本小说封面

2012年10月，由仙侠作家管平潮执笔，“仙剑之父”姚壮宪监制的小说《仙剑奇侠传壹》发售即引起广大“仙剑”粉丝的关注。管平潮在接受采访时介绍，小说第一部以游戏《仙剑奇侠传3》为背景创作，计划在未来三年内推出10部“仙剑”系列小说，内容涵盖游戏的1到5部，让没过玩过游戏的读者，也能够通过小说了解“仙剑”的世界。据官方介绍，“仙剑”小说第二部将于2013年1月15日上市，与《仙剑奇侠传五前传》同步发售。小说首发内赠《仙剑奇侠传五前传》游戏安装盘、游戏海报，并会随机赠送《新仙剑奇侠传OL》角色版明信片。

育碧试水好莱坞电影市场


育碧公司CEO伊夫·古利莫特(Yves Guillemot)

2012年11月，育碧CEO伊夫·古利莫特（Yves Guillemot）在接受采访时表示育碧目前正在寻求公司转变，将手中的《刺客信条》《细胞分裂》等游戏改编成电影。据伊夫介绍，育碧公司

头牌新闻

ECL组委会拟对明年比赛项目做出重大调整

■本刊记者 Joker



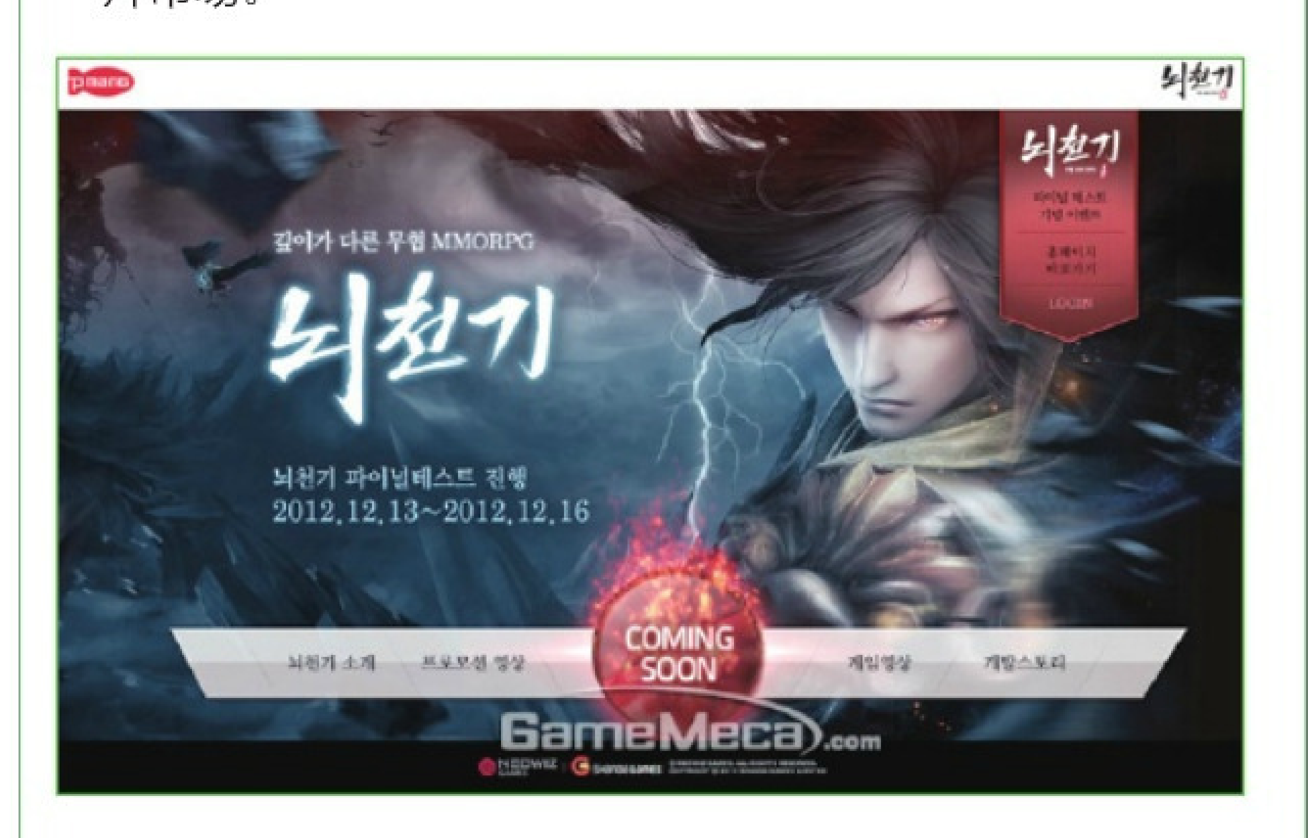
由中国电竞中心主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛一直坚持持续全年、覆盖全国、辐射全球的国家级电子竞技赛事办赛标准，几年来比赛项目设置呈逐年增加态势。2012年四个单赛季比赛项目分别是《实况足球》《反恐精英》《DotA》和《星际争霸Ⅱ》，比赛吸引了大批电竞爱好者的参与和关注。考虑到广大电竞迷的呼声和电竞选手的要求，经过广泛市场调研，ECL组委会拟对明年比赛项目做出调整，一是保留《实况足球》和《星际争霸Ⅱ》，但会升级相应版本；二是将第一人称射击类游戏《反恐精英》调整为今年8月刚刚发行的《反恐精英——全球攻势》（CS：GO）项目，将团队合作即时战略类游戏《DotA》调整为2012年发行的《DOTA2》；同时增加《英雄联盟》项目。比赛项目的增加，将直接带动此项运动的发展，对于培养新一代运动员、裁判员和推动赛事成熟发展具有重要影响力。

目前已经和New Regency达成协议，在《黑暗骑士——崛起》中饰演贝恩的汤姆·哈迪（Tom Hardy）有望出演《细胞分裂》中的山姆·费舍一角。游戏改编电影一直以来都难以取得较大的成功，它因脱离游戏原作设定无法让玩家满意，又因游戏原作设定而使得普通影迷在观看时会有看不懂的地方，即使是大作游戏改编的电影也无法逃离这个怪圈。希望育碧此次涉足电影圈可以为萎靡不振的单机游戏市场带来一些活力。

晶合新作

盛大游戏《星辰变》转战韩国市场

由盛大旗下传世工作室开发的2D网络游戏《星辰变》于2012年12月开始在韩国最后一次内测。《星辰变》韩服由Neowiz Games代理，译名“闹天记”。由起点写手“我吃西红柿”创作的原作小说也伴随游戏测试免费在韩国各大书店网站上连载，并且取得了不错的点击量。据韩国媒体报道，《星辰变》很可能让2D游戏在韩国重新打开一片市场。



CAPCOM宣布乱斗新作《街霸X洛克人》

2012年12月，CAPCOM官方宣布了一款PC新作《街霸X洛克人》（Street Fighter X Mega Man），纪念经典的《洛克人》系列诞生25周年。游戏以洛克人为蓝本，其中加入了众多街霸的元素，最为显著的地方就是所有街霸角色都被转化为8bit版并成为游戏中的Boss，主角打败对手之后，还能吸收对手的能力。《街霸X洛克人》在12月17日正式上市，官方在CAPCOM Unity上提供游戏的免费下载。



《皇牌空战——突击地平线》登陆PC平台



2012年12月，NAMCO BANDAI正式公布旗下人气作品《皇牌空战——突击地平线》准备于2013年登陆PC平台。PC版发售时将会包括很多主机平台已经发布的DLC，玩家可第一时间享用到额外的战斗机、战机皮肤、技能以及地图。和许多玩家猜测的一样，这部作品的PC版将采用微软的GFWL（Game For Windows - Live）平台，PC版在引擎上也进行了一定的优化，游戏操作方式以及游戏画面将针对PC玩家进行改进。如果这款作品顺利发售，它将成为第一款登陆PC平台的“皇牌空战”系列游戏。

晶合快评

存在即“合理”？

——关于《刺客信条3》事件的闲言碎语

■晶合实验室 8神经

临近年底时，颇有几款单机游戏大作的正版要在国内上市。《仙剑奇侠传五前传》就不提了，销量就算比不上前作也差不到哪里去，就笔者个人而言，比较感兴趣的是《刺客信条3》的国内正版。一直以来，欧美和日本的单机大作尽管在国内拥有大量粉丝群体，但却从来没有过能配得上这个粉丝群体的正版销量。以前是因为盗版的问题控制不住，但是自打《古剑奇谭》创立与各下载网站联合销售利润分成的模式以来，盗版问题基本被解决了，单机游戏似乎看见了曙光，前年的《魔法门英雄无敌六》凭借这个销售模式在国内大概卖了十多万套，让法国育碧总部兴高采烈的写来了感谢信。与日暮西山的“英雄无敌”系列不同，这次的《刺客信条3》是当红炸子鸡系列最新作，如果在国内没有盗版出现，又能卖多少呢？

后来发生的事大家都知道了，《刺客信条3》的国内版还没有通过审批，破解下载版就已经被放出来了。这之后发生了一场夺人眼球的骂战，交战双方分别是育碧《刺客信条3》中国代理方、碧汉网络的CEO周宁，与著名单机游戏网站3DM创始人，人称“鸟姐”的宿菲菲。由于两边都有不少精彩的言论，所以大多数游戏网站都对这场骂战进行了报道，不过在孰是孰非上，媒体们也没有做出一个肯定的判断，而是放开平台，让玩家们自行去讨论。最后究竟是哪一派占了上风，目前也不大好说，但可以肯定的是，碧汉网络即便赢了舆论，却很可能输掉《刺客信条3》的销售成绩。毕竟盗版下载挂了这么多天，对将来正版的影响是非常大的。



面对盗版时，不同的应对方式，换来的当然也就是不同的结局



在纷纷扰扰的论战之后，笔者一直对一个问题存在着疑惑。自从有了联合销售分成的模式以来，国内各大单机游戏下载网站就很少再对国内将要推出的正版游戏动手，毕竟多卖一套正版，不仅自己能赚到真金白银，也可以挣一个“扶持单机游戏产业”的好名声。但是各网站早早就开始了“仙五前传”的正版预售，却没有《刺客信条3》预售的任何风声，3DM的官方淘宝店里在卖的，也是繁体中文版的《刺客信条3》。难道这次是双方在简体中文版的联合销售模式上没有谈拢？这里面是否有什么别的内幕，就不得而知了。

从目前看来，要想控制单机游戏盗版，最有效的手段还是严厉的法律监管。不管是破解还是下载盗版，都是违法行为，会受到严厉的惩罚。可惜的是，咱们国家现在在这一块的监管上还很松，除了一些背景很特殊的游戏——例如《光荣使命》。今年2月份时，《光荣使命》也遭遇了泄露事件，研发公司立即在官网发布了一条霸气外露的严正声明，将泄露事件上升到了“泄露国家机密”的安全等级，警示任何单位和个人都不要铤而走险。这种语气的申明，在国内的单机游戏史上从未有过。据某著名游戏下载网站的管理人员透露，当初他们在放出《光荣使命》下载后仅仅三四个小时，就接到了一通语气极为不善的警告电话，对方的身份是不能得罪的，于是他们迅速删除了下载，直到现在，网上也看不到任何《光荣使命》的破解版下载。

可是，不是所有的单机游戏都带着“光荣使命”，别的要不就靠着“有钱大家赚”的联合销售分成模式，要不就只能靠破解网站和玩家的道德自律了。在《刺客信条3》骂战爆发以后，网上的玩家也分成了两派，争吵不休，但这样的争吵除了增加口水，完全无法分出胜负。就像玩格斗游戏，你发波动拳，我就跳过去踢——你指责玩盗版的行为是小偷，我就回答因为国内正版不能同期推出，又是各种阉割版，凭什么买正；你说对自己喜欢的游戏应该买正版才算真正的支持，我就回答你看看你现在用的操作系统是不是正版。反正所有口水仗都形成了你来我往的套路，最后谁也不能获胜，用正版的玩家赢得了道德制高点，用盗版的玩家赢得了不花钱玩游戏的利益，觉得哪边更重要，就站在哪边的立场使用哪边的招数，大家各取所需。

笔者希望能看到这么一天，对于正版玩家来说，你盗，或者不盗，我玩我的正版，不骂也不理；对于盗版玩家来说，明白各种对盗版的洗白就像对“存在即合理”这句话的误读，无论是因为审批慢、阉割版还是因为定价高、制作次而玩盗版，都只是“并非偶然的结果”，而并非“合乎道理的结果”。如果有这么一天，即便不能真正的解决盗版问题，至少可以消灭那些无用的口水战吧！P

漫画作者：suns

Beta 网络 公测 Network Game 停止运营 Stop operation 手机 Mobile phone game 正式运营 Formal operation Webpage game 网页 单机 Single game

2012中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部

我[illegible]次[illegible]这份[illegible]就[illegible]习惯[illegible]我[illegible]从第[illegible]产业[illegible]开始[illegible]回[illegible]次报告[illegible]是一个新的年的开始，[illegible]11年走过的路[illegible]艰[illegible]有温馨，[illegible]为[illegible]这些[illegible]里有着[illegible]也有着很多人的青葱年代。

200[illegible]年你还能想起些什么？

那一年初，神舟2号顺利升空，如今的中国载人航天事业已经走过了载人首飞、出仓行走、空间站顺利对接，今年第一位中国女航天员也进入了太空；

那一年，青藏铁路正是开工，如今的你是否已经行走过这条天路；

那一年，还有最热闹的三件大事：申奥成功了，中国男足出线了，中国进入世贸了；

那一年，盛大正式开始运营《传奇》，中国的网游时代真正来临了！

那一年的产业报告中网络游戏还仅仅是一页的插文。

2012年的产业报告，马上就要呈现在你的眼前了……

目录

2012产业背景分析

当我再次开始筹划这份报告的时候，就像每年的习惯一样，我都会从第一份产业报告开始，一一阅读，回顾一番。这次报告，又是一个新的十年的开始，11年走过的路程，不艰辛，有温馨，因为在这些报告里有着我也有着很多人的青葱年代。

2001年你还能想起些什么？

那一年初，神舟2号顺利升空，如今的中国载人航天事业已经走过了载人首飞、出仓行走、空间站顺利对接，今年第一位中国女航天员也进入了太空；

那一年，青藏铁路正式开工，如今的你是否已经行走过这条天路；

那一年，还有最热闹的三件大事：申奥成功了，中国男足出线了，中国进入世贸了；

那一年，盛大正式开始运营《传奇》，中国的网游时代真正来临了！

那一年的产业报告中，网络游戏还仅仅是一页的插文。

2012年的产业报告，马上就要呈现在你的眼前了，不过在这之前，请允许我将这份报告制作的些许思路和你做个交流。我们特别将单机游戏部分放在了全文的开始，真所谓风水流转，如今报告中的单机部分也仅剩1页了，大约这更凸显了游戏行业天翻地覆的变化。往年产业报告中网页游戏不过是1页左右的分析文章，而2012年网页游戏的异常耀眼，使我们不得不加大了这部分的内容，并将我们统计的今年正式运营的游戏列表刊载出来，以飨读者。客户端网络游戏这次我们特意将其放在整个报告的最后部分，一来是客户端网游目前依然是游戏产业的第一主角，理应压轴；二来隐显一份夕阳无限好只是近黄昏的惆怅吧。

这11年，游戏产业在舆论的逆境中生存了下来，在一些砖家的板砖下劫后余生，这其中经过了无数人的探索、努力甚至牺牲。很多满怀热情的青年投身其中，却不得不洒泪而去；很多创业团队充满朝气，却没能坚持到胜利的那一天；更有很多信念坚定、方向正确而风华一时的公司，如今却因为各种原因渐渐被人们遗忘。但是，更多当年看着《大众软件》的产业报告，玩着游戏的少年，如今已成为这个行业的骨干，在这个行业中实现自己最初的理想。我想这就是我们制作这份报告最大的动力，和最欣慰的收获。



数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2011年12月～2012年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以北京、上海、广东为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

2.上海、北京、广东三地实地调研代表型企业共68家，通过向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

3.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数、免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

4.在北京、上海、重庆、成都、西安、沈阳、广州、深圳等全国20个城市的网吧和学校抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

5.对苹果商店在线销售数字进行了全面梳理和测算，以此作为个案进行全面分析。

6.通过在美国、中国香港、中国大陆等地上市的游戏公司2012年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

2012 单机游戏市场整体分析

在去年的游戏产业报告里，当我们预测2012年的单机游戏市场时，用到了“谨慎乐观”一词，而这一年来单机游戏市场的实际表现证明，谨慎一点是有道理的。

纵观近几年的单机游戏市场，每逢销售业绩较好的年份，无一例外的凸显出一个特征：有重量级的国产单机游戏大作压阵。什么是重量级的国产单机游戏大作？从以往的经验简单来说，就是将武侠+爱情元素发挥到极致的RPG作品，比如“仙剑”和“古剑”。至于欧美和日本的单机游戏大作，如果由有经验的国内代理商负责引进，在保证解决盗版问题和同期上市问题的前提下，在销量上究竟能有怎样的表现？遗憾的是，2012年我们没有见到这样的例子。《三国志12》本来是值得期待的，但是在游戏上市期间，各种代理传闻纷纷扰扰，但最终无一落实。有业内证实，有意与光荣商谈代理的国内厂商很多，但因为各种原因最后都打了退堂鼓。之后，几家单机网站迅速地就放出了《三国志12》的破解下载。

《仙剑奇侠传五前传》的上市日期被定在了2013年的1月15日，百游计划在2012夏天发售的《凡人修仙传单机版》直到年底也没放出任何消息——除了一张标题Logo。种种意外，让2012年的单机游戏市场没有一个领军者。2011年，在销量上除了有一线的《仙剑奇侠传五》压阵，还有一批表现尚可的二线作品，2012年的单机游戏市场有这样的二线作品吗？从这一年的发售列表来看，表现最好的似乎是无锡巨人网络自主研发的《光荣使命》，官方对这款游戏的销量有多种说法——比如我解放军部队配装了至少250万套《光荣使命》作为训练软件，如果这个数字能被纳入统计，恐怕就是国产单机游戏空前的一个销售纪录了。不过很明显，这更像是一个噱头，倒是官方网站上根据玩家激活次数累计的“新兵报到”更值得统计一些，这个数字目前已经突破了60万次。另一个比较引人注目的数字是《风卷残云》带来的，百游为《风卷残云》开了一个30万套销量达成的庆功发布会，《风卷残云》确实是一款有诚意有新意的原创国产单机游戏，但从发售前后的各种情况来看，30万套的销量数字就像是一块吸满了水的海绵，挤一挤就剩不了多少了。对于百游来说，这一年里推出的《仙剑奇侠传四配音版》和《仙剑奇侠传五周年典藏版》等冷饭作品反而是更可靠的收入来源。

至于别的几家单机厂商，在游戏的销量问题上保持着低调。寰宇之星的《轩辕剑外传——兰茵篇》、GAMEBAR的《雨血2烨城》（数字下载版价格仅为10元）销售情况平平。欢乐百世的《伊苏7》表现中规中矩，但也没有比2011年的《英雄传说——零之轨迹》销量更好。，但是令人欣慰的是，GAMEBAR即将继续代理运营《雨血前传——蜃楼》；而欢乐百世表示了在2013年继续代理《英雄传说——碧之轨迹》的信心。

如果要说2012年的单机游戏市场真正最重要的大事是什么，那毫无疑问是畅游成立了单机游戏部门，将正式代理《轩辕剑六》。畅游是迄今为止进入国内单机游戏市场的最具实力的游戏公司，在这平淡的一年，畅游的出现为国内单机游戏注入了一针强心剂。从市场运作的角度来看，国产单机三把最有名的“剑”分散到了三家游戏公司手中，会形成更好的竞争关系，也避免了一家公司代理两把“剑”时出现的先后主次问题。另外，最有实力的畅游代理了之前相对弱势一点的“轩辕剑”系列，大手笔的宣传、制作投入也有助于将这个古老的品牌重新焕发出光彩和活力。

根据我们的估算，2012年的单机游戏市场销售总额为5000万元，不到2011年的三分之一。但是，各厂商手里都还攥着大招未出，2013年，将会出现罕见的“三剑齐发”景象，《仙剑奇侠传五前传》《古剑奇谭二》《轩辕剑陆》都计划在这一年推出，可以预料，2013年的国产单机游戏市场将会再一次刷新销量纪录，将单机产业的规模再一次扩大。但是，笔者最大的希望，是出现更多有能力搅局的黑马，只有这样，国内的单机游戏市场才能看到希望。

2012年国内仍在发售的主要单机游戏一览

游戏名称	游戏类型	代理公司	售价	上市时间
超级街霸4：街机版	格斗	中电博亚	79元	2012年12月15日
将军2：全面战争	战略	中电博亚	89元	2012年6月1日
轩辕剑外传——云之遥资料篇兰茵篇	角色扮演	寰宇之星	69元（数字版65元，豪华版194元）	2012年6月15日
光荣使命军用升级版	第一人称射击	巨人网络	78元（数字版48元）	2012年8月15日
雨血2——烨城	角色扮演	游戏吧	数字版10元	2011年12月21日
伊苏7	角色扮演	欢乐百世	数字版35元，普通版88元，豪华版269元	2012年7月26日
英雄无敌6——荒夷海盗	回合制战略	碧汉	数字版45元，DLC15元，数字版+DLC 45元	2012年8月2日
风卷残云	动作	百游	数字版50，普通版69，豪华版169	2012年4月25日
仙剑奇侠传四配音版	角色扮演	百游	数字版50，普通版79	2012年7月13日
仙剑奇侠传五周年豪华版	角色扮演	百游	599元	2012年8月23日（农历七夕）

2012手机游戏市场分析

相比较安卓平台，iOS移动游戏有一个较为统一的发布、收费、评估平台——苹果应用商店（Appp Store），苹果公司会在其上列出一个反映iOS游戏下载销售热度的畅销榜。这个畅销榜的排名有一套较为复杂的算法，并且因为实际原因作出过数次变更。

从2012年年初开始，苹果中国区应用市场的刷榜行为逐渐公开化，每一个iOS游戏制作组都面临着这样一个问题：“刷还是不刷？你不刷其他人会刷。”这样的环境导致刷榜越来越泛滥，而苹果公司不得不采取了一系列措施，在2012年3月和7月两次锁榜，并随即调整算法，甚至将它所认定的刷榜应用直接下架。

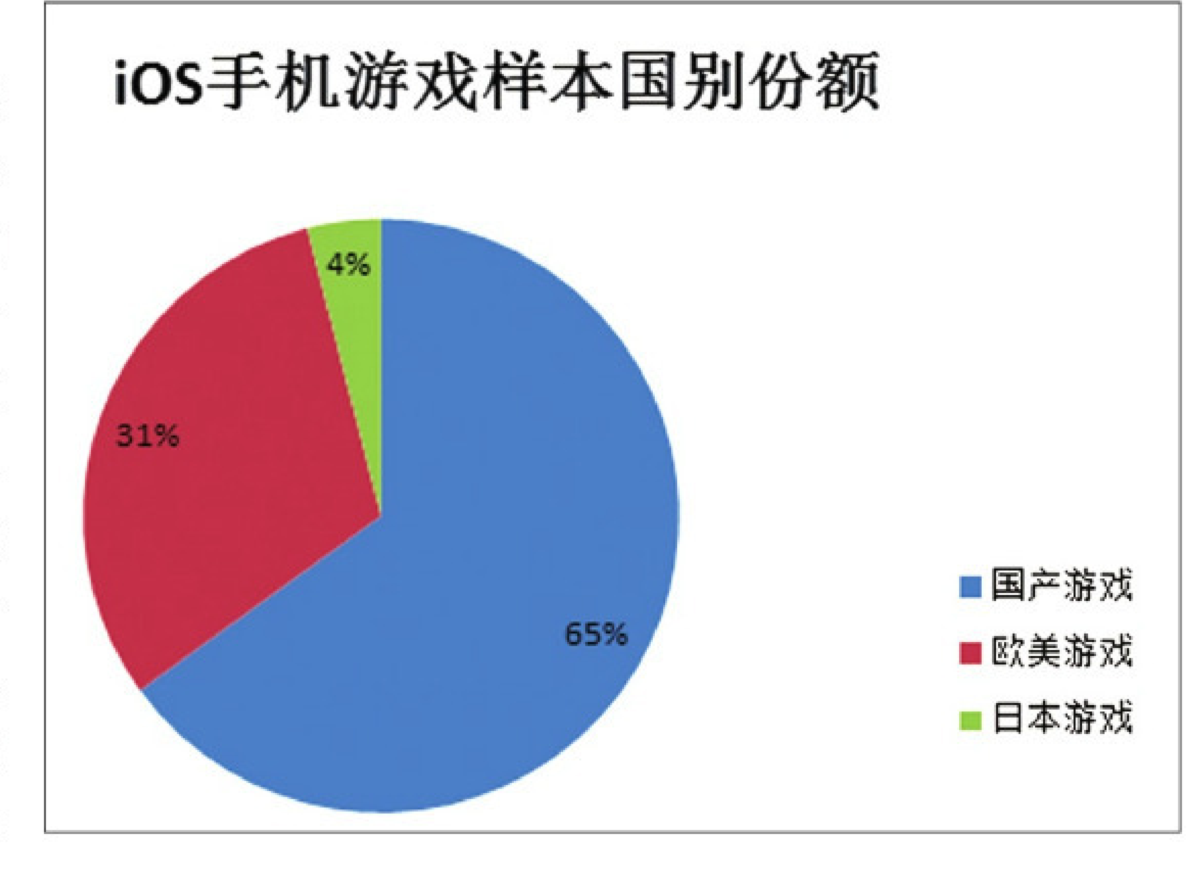
苹果对刷榜行为的压制一直在持续，而就2012年12月的情况来看，苹果应用商店游戏畅销榜排名并未失控。一方面，这个畅销榜本身对“畅销”就有很明显的反馈作用——这也是刷榜有利可图的原因；另一方面，作为一个相对封闭的系统，苹果公司所提供的畅销榜无疑还是评估iOS移动游戏时最权威的参考。

在2012年6月，苹果CEO库克在全球开发人员大会（WWDC）上公布，App Store中的应用总数已达65万种。经过我们多方分析估算，目前App Store中游戏总数在19万左右，而实际数字只有苹果自己才有能力统计。鉴于规模过于庞大，对iOS游戏进行穷举研究将是一个长久的积累过程，本次报告我们选择了专案分析部分刊载。此次分析采样自2012年12月份App Store中国区游戏畅销榜。App Store应用排行榜已经经历过“刷榜泛滥→苹果打击，锁榜下架并调整算法→刷榜控制后重积排名”这样一个过程，因此相对2012年其他时间段更有客观性。鉴于iOS游戏庞大的数量以及畅销榜的反馈作用，、我们希望所抽取样本的状况可以作为赢利靠前游戏的参考，因此我们没有进行随机抽样，而是在2012年12月7日、8日、9日三天对实时变动的App Store游戏畅销榜前100位进行监测，根据游戏进入Top100的频率（即统计具体游戏在Top100内外时间比例）确定这三天的Top100畅销游戏，然后以此作为研究样本。我们发现这个样本包括了2012年诸多曾排名前10的热门游戏，因此对热门盈利游戏具有较大的参考价值。

我们统计了该样本范围中所有游戏的类型、开发商国别、题材特色以及盈利模式，并将具体分析结果在下文列出。

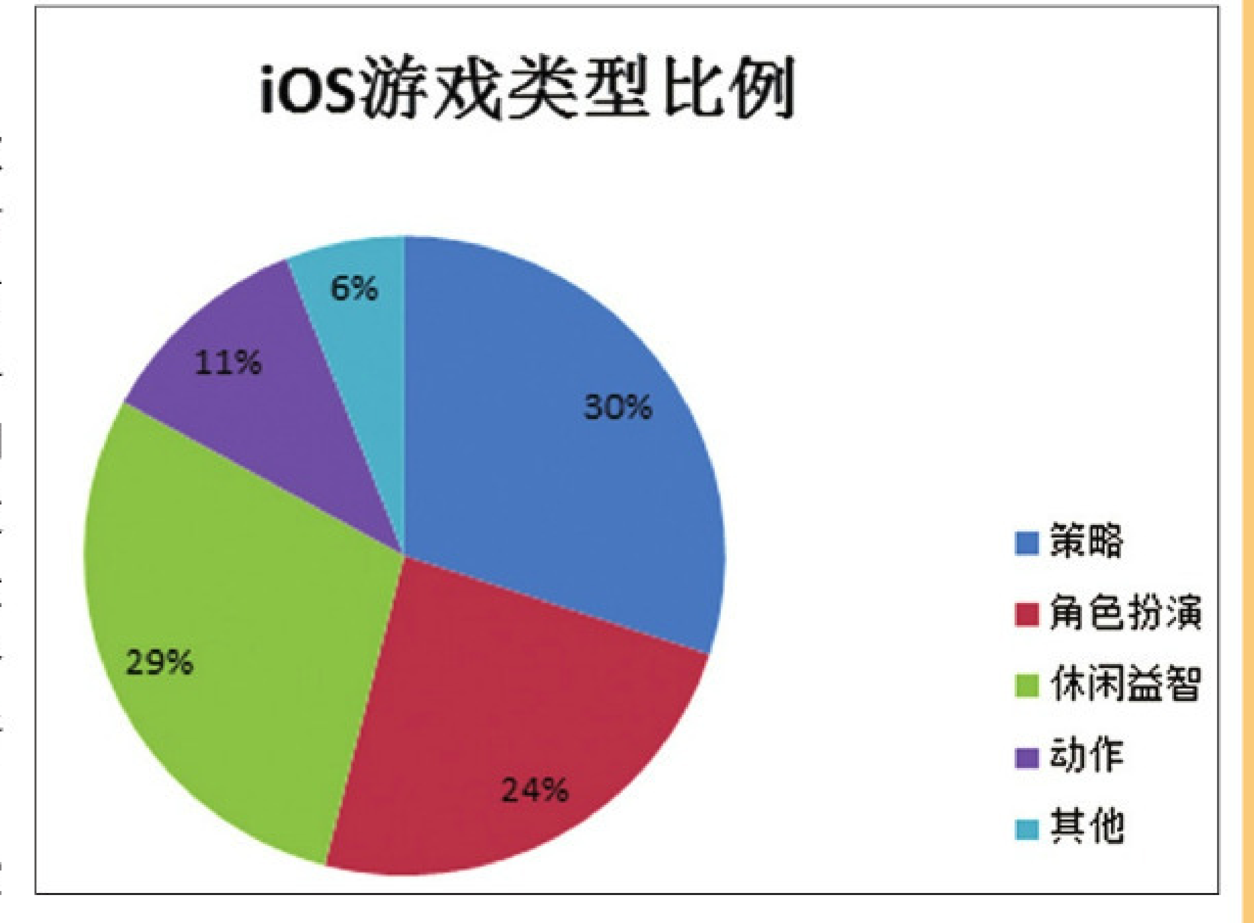
开发商状况

在统计这100款iOS游戏样本的开发商时，我们发现了一个有趣的现象——尽管在手机游戏市场份额的比例中，我们常常会听到这样就一种说法，几家大型公司几乎垄断了整个盈利市场，但是在分析这100个样本游戏时，就会发现它们来自77家不同的开发商，这意味着iOS游戏开发还是处于一个“百花齐放”状态的，诸多开发商都能参与进来并分到一杯羹。这或许与手机游戏开发成本较低，资本力量并不占绝对主导因素有关。样本榜单中，除了Gameloft、Glu Games、迪斯尼等国外手游开发商，国内开发商如数字天空、心动游戏、乐元素等也有超过一款以上的游戏作品进入，但最多的也没有超过三款。



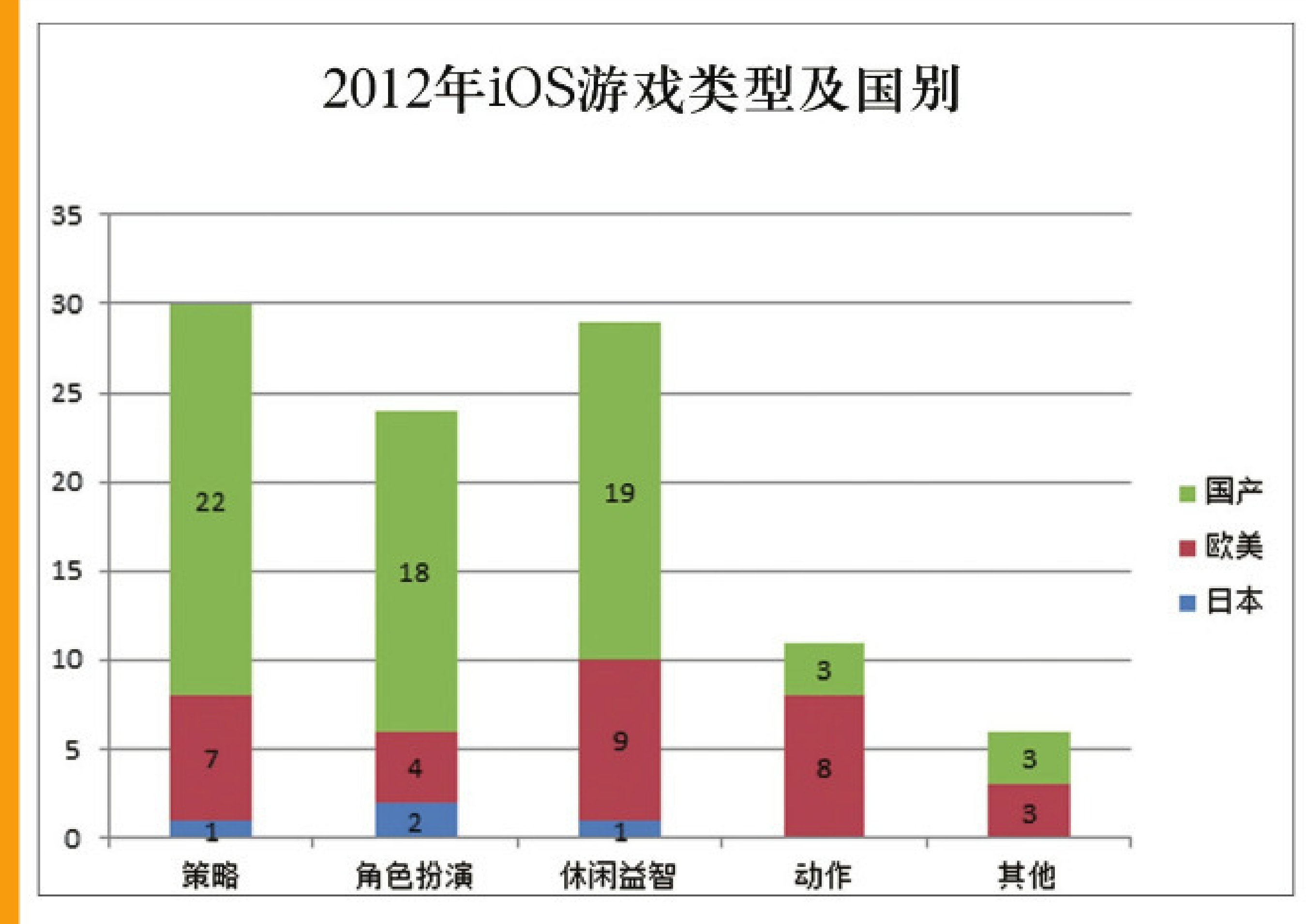
在这100个样本中，国产开发商作品占了64%，欧美作品占了32%。日本游戏一共只有4款，并且排名普遍靠后。前10名中有9名是国产游戏，这至少能反映出在App Store中国区里，国产游戏最赚钱。

游戏类型



休闲游戏与角色扮演网游，长期以来都是最重要的手机游戏类型。2011年的产业报告中我们提到，顽石互动的《二战风云》“真正让iOS游戏以‘最赚钱的产业’的面貌出现在大家面前”，而《二战风云》正是一款策略类手机游戏。2012年策略类手机游戏以几乎井喷式的速度发展，从我们的样本中它已经占据了30%的份额，高于角色扮演类游戏的24%，以及休闲益智类游戏的28%（这其中还包括了6款棋牌类游戏）。

其他游戏类型占据了不到20%，它们主要是动作冒险、动作射击、赛车体育、模拟经营等。值得一提的是在这一部分中，占据主体的《现代战争4——决战时刻》《杀手



2——影子阴谋》《僵尸坞》《极品飞车——最高通缉》《FIFA13》等作品，均来自于欧美Gameloft、Glu Games、EA Swiss Sarl等厂商，而国产厂商里只有《宫爆老奶奶》等极少数作品，这个事实也让人不得不承认，游戏类型与开发商国别确实有着一定的关联，国产厂商很少有涉足第一人称射击、体育的，绝大多数都奔着策略类与角色扮演类网游而去。

游戏题材特色

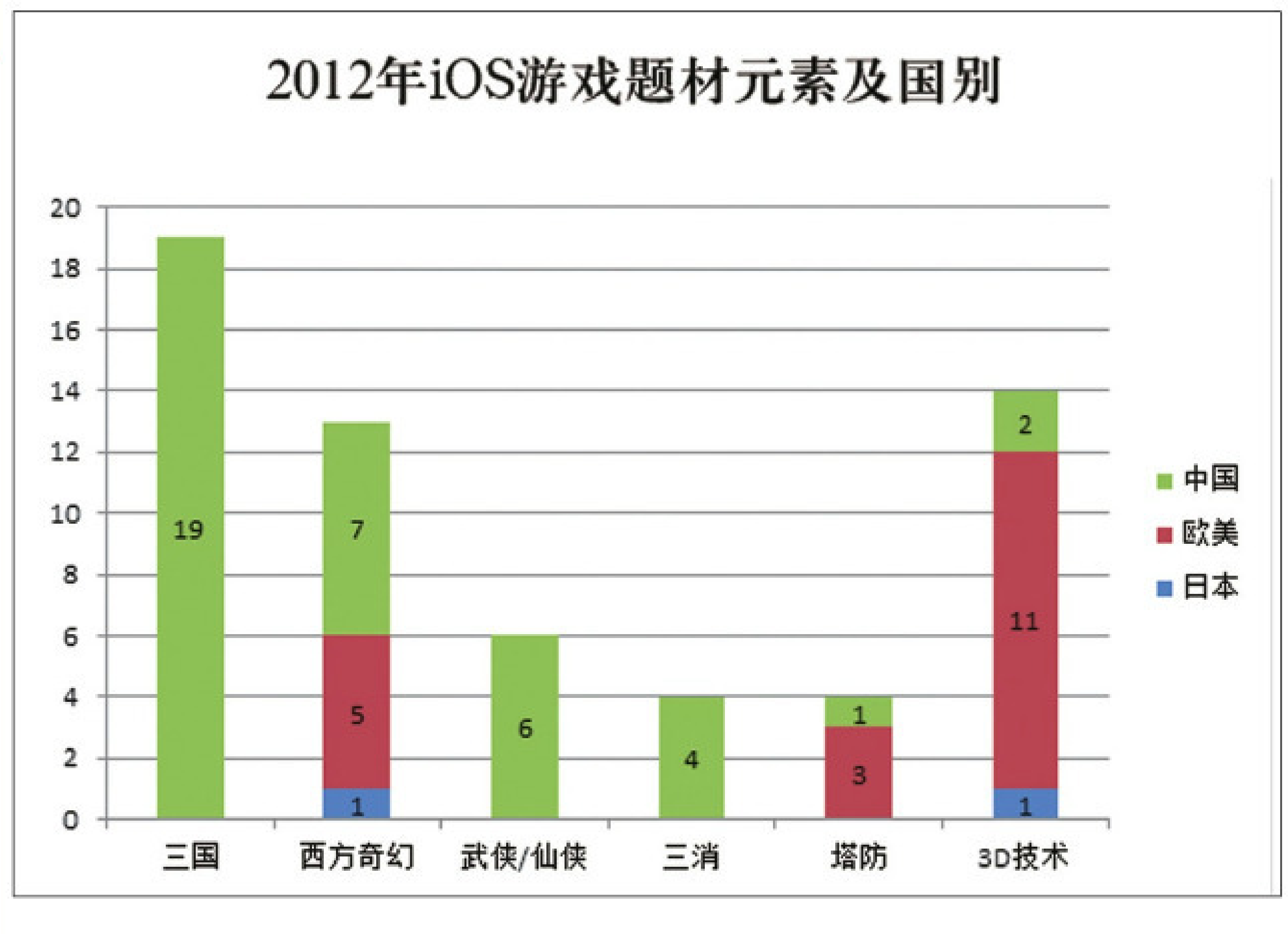
我们根据样本对游戏题材做了详细分析，并将诸多特色元素分离统计出来，因为一款游戏可以同时具备多种元素，因此我们选择柱状图的形式列出了分析结果。

我们都知道在中国，三国题材的游戏非常火，但是它到底火到什么程度？在我们的样本中，有19款iOS游戏以三国为题材背景。以西方奇幻为背景的游戏同样不少，有16款，而以武侠、仙侠为背景的游戏只有6款。还有一部分背景元素我们没有在柱状图中列出来，它们分别是二战背景、西游记背景、战国背景，均不超过两款。现代背景与科幻背景在游戏中也有，国外厂商开发较多，并且多为动作射击和模拟类。

光看总数还不足以反映其具体影响。在Top10中三国题材的游戏有3款，在Top20中有6款，其真实影响是超出19%这个比例的。此外，尽管武侠、仙侠背景的游戏总数并不多，但是在Top10中也有3款，因此影响力不可谓不大，受众不可谓不多。

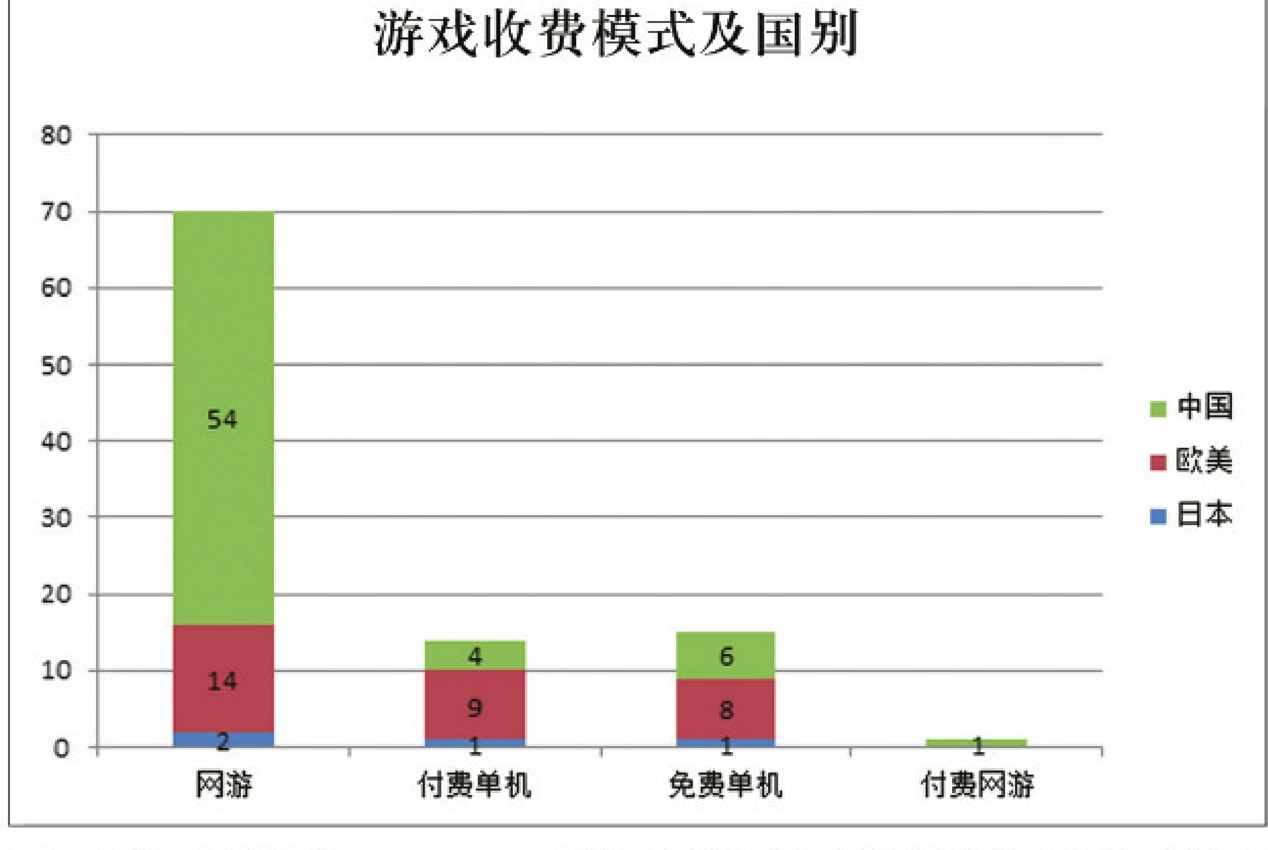
分析完背景元素，我们再来看一看具体游戏玩法上的状况，在100款游戏样本中，“三消”类游戏有4款，其中一款还是跟三国元素结合起来的；“卡牌对战”类有5款，有两款与三国元素结合；“宠物对战”题材有5款，有一款与“卡牌对战”结合；较标准的塔防游戏有4款，其中3款来自欧美厂商，剩下的一款则与三国题材相结合。此外，与“Temple Run”类似的跑酷题材游戏，也有一款位于样本中，但排名较为靠后。

我们还对样本中游戏的技术进行了分析，发现采用3D画面技术的有14款，其中欧美游戏占了11款，日本游戏占了1款，国产游戏只有2款。这或许仍是与游戏类型息息相关的，毕竟动作冒险、模拟游戏在手机上的3D技术已经非常成熟了。模拟飞行与赛车游戏大多应用重力感应技术，国产游戏中则有《宫爆老奶奶》采用该项技术。



收费模式

在我们的样本中，国产手机网游占了最大份额（网游有67款，非国产的只有8款且社交游戏较多），它们基本上都属于免费进入、道具收费，事实上有不少国产iOS手机网游都有着安卓版、页游版，因此其与现有的客户端网游、网页游戏收费模式基本一致不足为奇。充点券（点券有多种名目，比如金钻、银子等等）的标准则从6元、12元到300元、600元不等，一般分5至7个档次。在App Store中，无论一款游戏是否需要联网来进行，你都是可以付费的，即使是只能将分数上传与他人作比较而不能与他人一起游戏的“纯单机手机游戏”，你也可以通过购买多种档次的点券来强化道具。



需要付费下载的游戏有14款，其中国产作品有3款，相比较45元、60元的欧美游戏，国产游戏集中在6元、12元档次，显得低廉许多——当然后续投入我们未作进一步统计，因为根据我们掌握的信息和数据，相比起道具收费的手机网游，玩家在付费下载的游戏中所投入的人民币是不值一提的。

总结

根据对App Store上所抽取的100款样本游戏的分析，我们可以发现这样一种现象：无论是在手机、网页还是客户端，国产网游都拥有着很大的份额，2012年iOS手机游戏关键词是“三国策略网游”。当然，从年初的《求合体》到年底《宫爆老奶奶》来看，创意与多样的玩法依然可以为国产手游开发商占据一席之地。

2012网页游戏市场整体分析

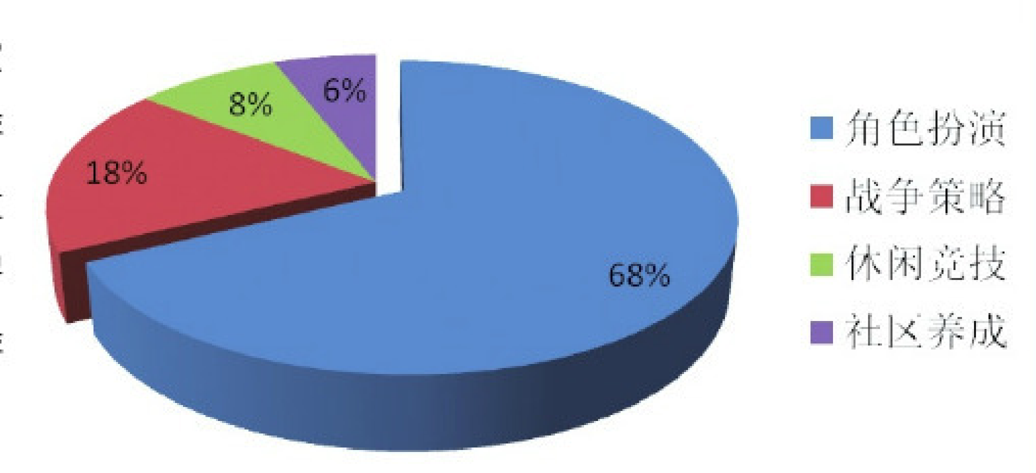
2012年，中国的网页游戏市场依然保持了强劲的发展势头，不但市场份额节节攀升，产业发展也日渐规范。网页游戏渐渐成为一台马力强劲的发动机，推动中国游戏市场继续向前发展。据我们统计，2012年中国网页游戏的市场规模达到102.6亿元人民币，占整个中国游戏市场份额的20%左右。在客户端游戏增长率逐年下降的背景下，今年的网页游戏并没有表现出疲软之势，保持了一个相对较高的增长率。这种此消彼长的情况让人感觉2012年客户端游戏市场动力不足，而页游市场活力很强。2012年的页游市场具体表现出以下几个方面的特点：一是网页游戏的游戏类型结构已经越来越接近传统客户端游戏，类型的趋同说明两个市场的目标用户群体重合度越来越高；二是越来越多的客户端游戏公司纷纷上马页游项目，这些公司发展页游项目势必要调动分流本来的客户端用户群体；三是随着页游开发成本与运营成本的节节攀升，越来越多的游戏开始进行三端互通（客户端、网页端、手机移动端）的尝试，三端游戏的兴起使页游与客户端游戏之间的界限变得更为模糊。

综合以上三点，可以说页游市场在2012年迎来了一个新的局面，以龙头企业与运营平台为主体的市场格局渐渐形成，成熟规范的市场机制开始建立，游戏公司与运营平台更加注重自己的品牌建设，通过提高游戏口碑与质量来提升用户渗透率，市场的版权保护意识开始加强。随着玩家群年龄结构的变化与综合素质的提高，玩家对山寨抄袭与低俗营销有了更强的鉴别抵抗能力。网页游戏与客户端游戏的互相渗透成为未来的趋势，双方既有竞争，又有合作。页游市场在2012年所发生的这些新变化、新趋势无疑将对未来几年的市场走向产生深远的影响。下面我们通过一些具体的数据来解析2012年页游市场的新变化与新趋势。

游戏类型角色扮演居首，与端游产生正面竞争

经过我们的整理，自2012年以来每个月都有近百款网页游戏展开各类测试，每周开服数量都在上百组以上，但在这些数据之中有许多重复。剔除同一款游戏的不同测试阶段（如封测、内测、公测），再剔除同一款游戏在不同联运平台上的开服测试数据，最后得出2012年正式运营的网页游戏数量为118款（不包括棋牌游戏，不包括未审批游戏）。比起2011年与2010年，今年的网页游戏数量并没有随着市场规模的扩大出现大幅度的增长，出现这种情况的原因主要有以下几个方面。第一，联运平台的发展使游戏拥有了更多的用户入口，延长了单款精品游戏的生命周期，给了游戏研发厂商更多改善游戏内容和推出资料片的机会。第二，随着游戏研发与游戏运营的进一步分离，研发厂商必须依靠游戏本身的品质去争取联运平台的投资，拥有丰富市场经验的运营厂商在选择游戏时也变得更为谨慎，能够较好地甄别游戏的优劣。第三，经过5年时间的培养，页游市场的玩家群体日趋成熟理性，随着玩家市场日益细分，玩家对游戏品质的要求也在不断提高，这也使更多的游戏改走精品路线。

2012年网页游戏产品类型分类



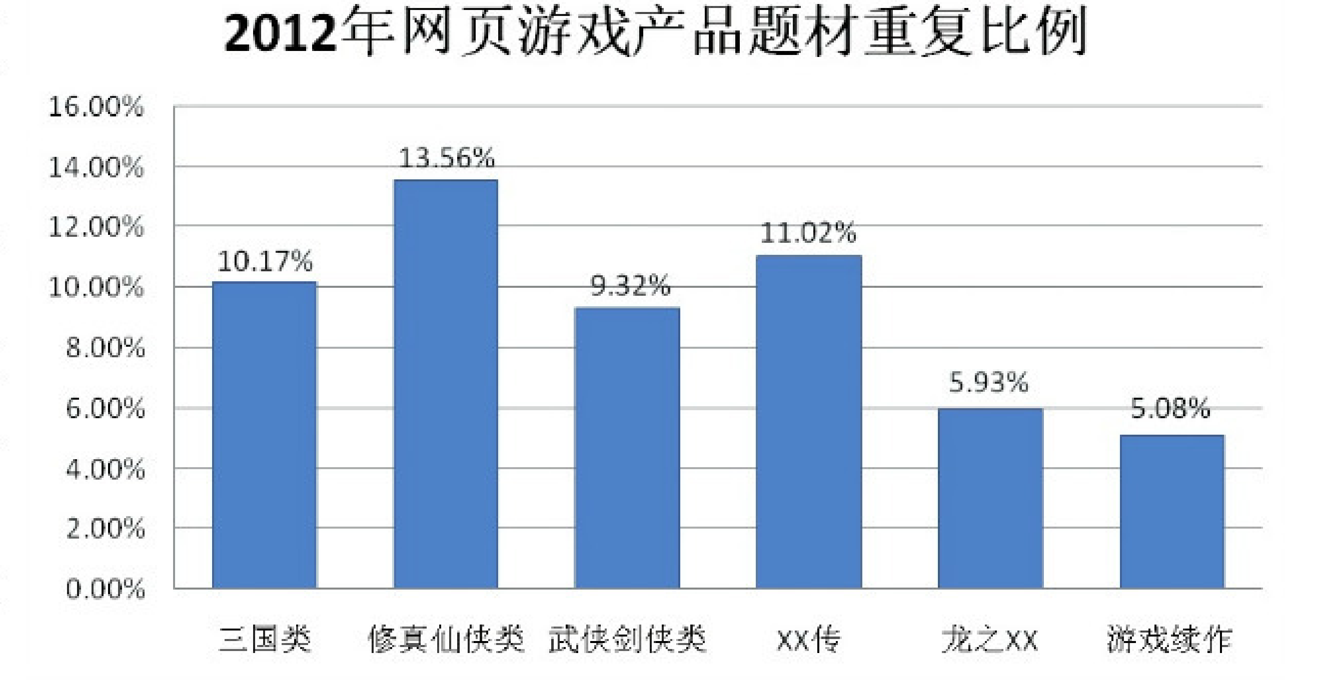
在游戏类型方面，经过统计发现，角色扮演类游戏占有绝对的优势，达到总数的67.5%，其次是老牌的战争策略类游戏占17.9%，排在第三位的是外休闲竞技类游戏占8.5%，最后是经营与养成类游戏，占5.9%。通过这组数字可以看到，在2010年以前占有绝对优势比例的策略类与经营类游戏如今在国内市场已经退居二线，角色扮演类游戏延续了2011年的势头，继续保持数量上的优势，并且在市场份额上也渐渐拉近了与策略类游戏的距离。2012年最大的亮点是休闲竞技类游戏的异军突起，以《弹弹堂》为代表的这类游戏不但拥有更好的用户黏性，也拥有足够强劲的营收能力，成为2012年的新星。

然而需要指出的是，无论是角色扮演游戏还是休闲竞技游戏，它们的快速增长都是建立在蚕食传统客户端游戏市场之上的。国内页游类型的比例分布已经十分接近于传统客户端游戏类型的比例。这说明页游市场所面向的用户群与端游用户群的重合程度已经很高，双方已经形成比较激烈的竞争关系。这也是2012年各大传统端游厂商不约而同地宣布布局页游市场的主要原因之一。由于蓬勃发展的页游已经与客户端游戏发生正面的竞争，这种形势迫使各大端游厂商不管技术是否成熟、运营是否到位都必须布局页游市场。页游市场的这一现象也从一个侧面说明国内传统游戏领域的核心竞争力不足，无法满足不同层次玩家多变的需求，这才让网页游戏有机会渗透进入传统端游市场的后花园。

游戏题材同质化依然严重，厂商通过改编寻找突破口

在游戏题材方面，同质化的问题依然存在。据我们统计，在2012年新上市的游戏中，标题中带有“三国”字样的游戏占总数的10%，在战争策略这一细分类型中，三国题材的游戏更是占到57%。另外，标题中带有“修真”“修仙”“武侠”“剑侠”字样的游戏占到新游戏总量的22%，在角色扮演类游戏中，仙侠题材游戏的数量无疑是最多的。通过这些数据可以看到网页游戏题材同质化的问题依然严重，尤其是三国

题材的策略游戏和仙侠题材的角色扮演游戏非常泛滥。除了游戏题材之外，游戏在玩法内容上的同质化问题也很严重。这在一定程度上是由于网页游戏受限于网页技术与网络带宽，是网页游戏的先天不足之处。面对严重的同质化问题，现在的页游厂商主要通过两种方式来寻找突破口。



一是对经典单机游戏进行改编，活用单机游戏的玩法规则来提高游戏性。比如由碧汉代理的《工人物语OL》《英雄无敌OL》，EA的《模拟城市WEB》《创世纪WEB》以及Facebook上的《文明世界》等等。然而国内市场由于本身单机游戏底子薄，所以在这方面并没有特别多的成功案例。在2012年最为成功的无疑是效仿《百战天虫》等单机休闲游戏的《弹弹堂》《TNT》等网页游戏。

另一种实现差异化的方式就是对高人气的小说动漫和影视作品进行改编。通过这种方式同样可以准确地定位目标玩家群体，并且让玩家拥有更高的忠诚度。然而由于国产页游市场自从起步以来一直漠视版权，导致页游企业诚信缺失严重，口碑普遍较差。现在页游市场开始为当年的急功近利埋单，有些以山寨起家的公司现在也开始被其他厂商山寨，哭笑不得，公司重新树立诚信形象举步维艰。所幸的是，在2012年有更多的企业意识到版权的重要性，并积极投身于品牌建设当中。如上海骏梦公司斥巨资购买《仙剑奇侠传》以及《秦时明月》等游戏动漫的页游改编权，并使用Unity3D引擎开发游戏，可以说是成功的尝试。除此之外，如盛大游戏利用旗下起点中文网众多小说资源在2012年推出《盘龙》《傲世九重天》等小说改编的页游（三端游戏），也为页游发展找到了新思路。

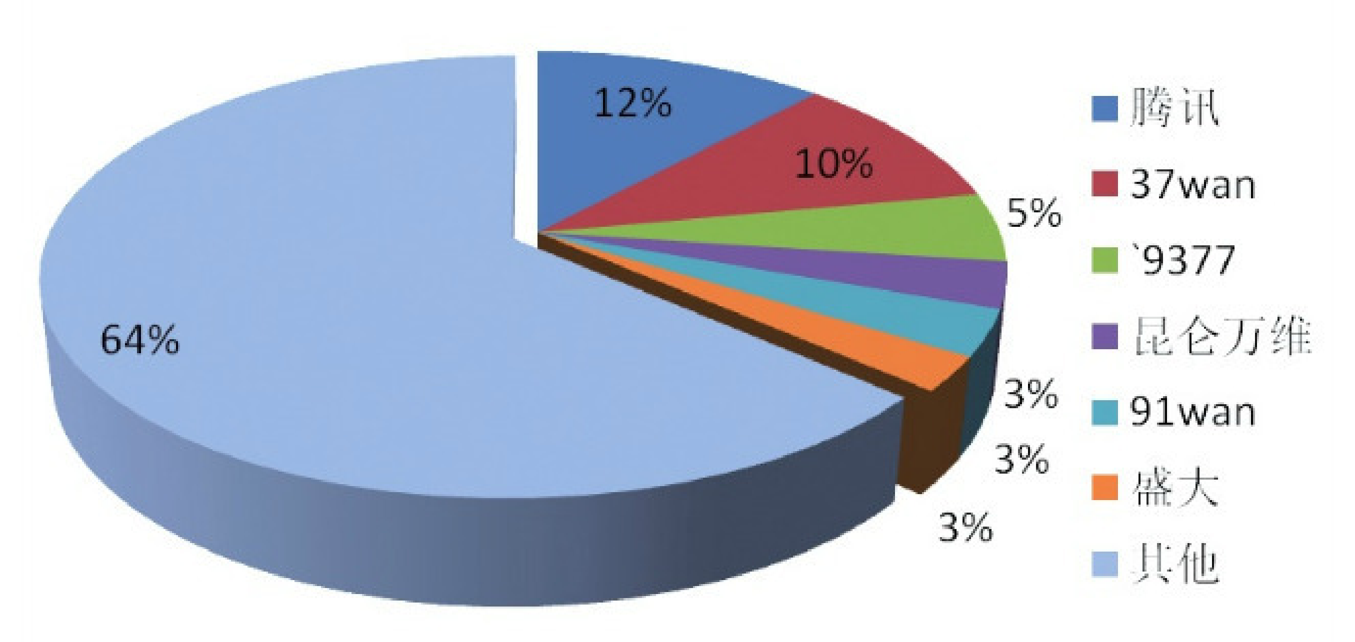
然而需要指出的是，改编之路若要成功，就必须使产业拥有更强的版权保护意识。虽然现在国内版权意识正在逐步加强，但是游戏公司对国外游戏的山寨，对国外动漫影视作品的侵权现象依然十分严重。比如现在充斥在市场中的各类“火影”“海贼”“高达”等动漫改编游戏都没有明确的授权声明。这样的急功近利很不利于行业发展，尤其不利于国内游戏走出国门与世界接轨。在三五年之后，山寨企业必将再度付出高昂的代价。

独代与联运成为平台角逐新焦点

在2012年，游戏研发与运营进一步分离，这也导致独家代理与联合运营的矛盾进一步凸显。据我们的数据统计，自2012年开始正式运营的新款页游中，腾讯平台首发的游戏数量占了11%，37wan平台首发游戏数量占10%，接下来分别是9377占5%、昆仑万维占3%，91wan占3%，盛大占3%……按类型划分，可以大体把这些厂商分为两类，一类是以腾讯为代表的自有平台运营商，它们原本就拥有强大的用户群体，并且资金实力雄厚；另一类是以37wan为代表的页游联盟平台，这些联盟平台是借着页游市场的东风发展起来的新兴企业，公司主要经营页游相关的业务。这两种平台截然不同的背景导致了他们对开发游戏截然不同的态度。

除了腾讯之外，多家营收排名靠前的自有平台运营商都没有积极投身到页游产品的开发中来。比如2012年成功上市的奇虎360集团，其页游部门为集团贡献了三分之一左右的收入，但360在2012年并没有推出自主研发的网页游戏。类似情况还有4399、7K7K、百度游戏运营平台等。这些平台基本是以购买版权和联运为主。它们往往选择在市场上已经取得一定成绩，被市场认可的热门游戏作为联运主力，再配合一部分自己拥有高额分成的中小型游戏作为辅助，利用自己巨大的用户流量为游戏寻找玩家，以低成本换取高额利润。这些运营平台之所以在营收数据方面成绩非常优秀，秘密就在于它们节约了游戏研发成本，又利用自己的入口降低了运营和推广的成本，所以他们更倾向代理和联运，没有投入大量研发资金的动力，巨大的用户流量也让他们拥有与研发商讨价还价的成本。相比之下，以淘米网、昆仑万维为代表的纯页游公司则更注重自主研发。这些新兴的企业主要依靠自主研发游戏或者独家代理游戏生存发展，独代是他们打开市场吸引玩家的重要手段，否则它们面对自有平台运营商毫无竞争力。

然而2012年，随着盛大、搜狐畅游、完美世界、巨人等传统游戏厂商先后加入到页游开发的行列之中，页游市场原本的这种微妙的平衡被打破了，以数量取胜的时代渐渐成为了过去时，页游开发进入高成本大制作的时代，中小型页游开发商的“快速复制”的竞争优势不复存在，它们的产品在大型平台上没有竞争力，它们的创意很容易被二次复制。虽然传统端游厂商在一开始会依赖联运平台，但随着时机成熟，传统端游厂商势必会慢慢挤占联运平台的市场，最终通过兼并、收购等方式完成新的“研发——运营”价值链整合。到那时，中小型企业只能作为第三方的“产品开发商”依附于大型自有平台。中小游戏平台将渐渐消失，2012年页游平台的百花齐放只是中国页游市场一个群雄逐鹿的过渡阶段，它与自有平台之间最终会显现出融合之势。



2012年网页游戏（已收费运营）一览

测试日期	游戏名称	游戏类型	开发公司
2011-12-5	窝窝世界	角色扮演	中游在线
2011-12-15	QQ天堂岛	模拟经营	腾讯游戏
2011-12-19	凡人修真2	角色扮演	广州菲音
2011-12-19	列侯	战争策略	上海幻游
2011-12-20	神曲	角色扮演	第七大道
2011-12-20	水浒群英传	角色扮演	泛城科技
2011-12-20	真武.世家传说	角色扮演	广州钧钛
2011-12-21	异世神魔	角色扮演	凤天
2011-12-29	三国鼎立WEB	战争策略	龙图智库
2011-12-30	创世仙缘	角色扮演	万联网
2012-1-7	龙城	角色扮演	江苏易乐
2012-1-14	蹦蹦堂	休闲竞技	叶网科技
2012-1-14	侠武英雄传	角色扮演	广州万将
2012-1-20	诸神的黄昏2星际	战争策略	蓝海梦想
2012-2-6	剑侠奇缘	角色扮演	智玩网络
2012-2-7	窝窝世界	角色扮演	中游在线
2012-2-8	隋唐霸业	战争策略	火耀网络
2012-2-9	除魔	角色扮演	成都七海
2012-2-9	铁骑江山	角色扮演	明朝网络
2012-2-14	轩辕大帝WEB	角色扮演	中华网龙
2012-2-14	战神传奇	角色扮演	江苏悦虎
2012-2-21	漫画英豪	角色扮演	杭州德道
2012-2-24	QQ特工	角色扮演	腾讯游戏
2012-2-28	天下策	战争策略	北京乐天
2012-3-1	怪兽总动员	战争策略	久久乐
2012-3-5	梦仙	角色扮演	天津龙游
2012-3-6	搜神online	角色扮演	阳光天合
2012-3-7	三国魂	战争策略	捷普信息
2012-3-7	明朝江湖	角色扮演	明朝网络
2012-3-9	神魔斗	角色扮演	广州维动
2012-3-9	斗圣	休闲竞技	维动网络
2012-3-10	英杰无双	休闲竞技	广州冷锋
2012-3-15	QQ水浒	休闲竞技	腾讯魔方
2012-3-17	水世界	角色扮演	动梦科技
2012-3-19	王朝霸域	战争策略	腾讯
2012-3-23	上兵伐谋	战争策略	杭州九溪
2012-3-24	横版三国	角色扮演	酷游戏
2012-3-26	决战三国	战争策略	奇久科技
2012-4-6	2012玛雅预言	角色扮演	玛雅游戏
2012-4-9	侠客世界	角色扮演	昆仑万维
2012-4-10	仙御风云	角色扮演	群鸿
2012-4-10	海贼物语	角色扮演	奇游网络
2012-4-11	魔之精灵	角色扮演	Gsoft
2012-4-11	龙之塔	战争策略	天上友嘉
2012-4-12	吞食三国	角色扮演	易凯宏
2012-4-17	夜店之王	社区养成	腾讯
2012-4-20	炎黄大陆	战争策略	好艺玩
2012-4-27	封神道	角色扮演	都游网络
2012-4-27	传世无双	角色扮演	盛大游戏
2012-4-28	天命之光	角色扮演	都游网络
2012-4-28	新世纪	角色扮演	万美动漫
2012-4-28	小小名将	社区养成	上海佳游
2012-4-29	暗黑守护	角色扮演	广州聚灵
2012-5-9	一夫当关	休闲竞技	广州要玩
2012-5-10	斗将	角色扮演	火焰网络
2012-5-15	宝石总动员	休闲竞技	中卓网络
2012-5-17	满江红	角色扮演	成都朋万
2012-5-18	星魂传说	角色扮演	偶游
2012-5-21	魂曲	角色扮演	飞游

测试日期	游戏名称	游戏类型	开发公司
2012-5-24	赤月	角色扮演	赤月工作
2012-5-24	小小忍者2	角色扮演	骏梦
2012-5-25	问鼎天下	角色扮演	易乐科技
2012-5-26	众神之域	角色扮演	噜噜信息
2012-5-28	风暴之锤	战争策略	上海绿柳
2012-5-28	武侠全明星	休闲竞技	美天网络
2012-6-2	侠义水浒传	角色扮演	成都文北
2012-6-12	霸刀	角色扮演	亦乐互动
2012-6-21	画皮Ⅱweb	角色扮演	百度
2012-6-26	战棋无双	战争策略	上海桃谷
2012-6-28	三国风云2	战争策略	昆仑在线
2012-6-28	TNT	休闲竞技	腾讯
2012-7-3	大侠传	角色扮演	上海游族
2012-7-6	钢魂	休闲竞技	佳音游戏
2012-7-7	仙界修真	角色扮演	万雷游戏
2012-7-10	热血无双	角色扮演	第九城市
2012-7-10	屠龙	角色扮演	逐浪网
2012-7-13	星海霸业	战争策略	巴比利
2012-7-23	笨笨跳跳	休闲竞技	上海秀策
2012-8-3	守护2	角色扮演	传承娱乐
2012-8-8	战争徽记	角色扮演	旗鱼
2012-8-10	动天地	角色扮演	聚乐
2012-8-10	模拟时光	社区养成	美国艺电
2012-8-13	开天辟地	角色扮演	心动游戏
2012-8-14	御龙决	角色扮演	天下游客
2012-8-15	乱世无双	角色扮演	龙创华夏
2012-8-16	梦回三国	战争策略	浙江缔顺
2012-8-22	刀剑无双	角色扮演	亚游网络
2012-8-22	屠龙传说	角色扮演	微端网络
2012-8-31	无双	角色扮演	无双工作
2012-9-5	最江湖	角色扮演	梦域网络
2012-9-5	镁天三国	战争策略	苏州镁天
2012-9-7	武夷天下	角色扮演	厦门赤霄
2012-9-12	大将军	战争策略	上海游族
2012-9-13	决战群英	角色扮演	天上友嘉
2012-9-13	三国列传	角色扮演	我顶网
2012-9-14	玄仙传奇	角色扮演	河南羲和
2012-9-14	乐游三国	角色扮演	追梦
2012-9-17	虎扑世界	角色扮演	虎扑体育
2012-9-17	龙腾九州	战争策略	卧龙科技
2012-9-20	捕鱼假日	社区养成	北京热酷
2012-9-25	秦美人	角色扮演	成都墨龙
2012-10-10	剑舞三国	角色扮演	胡莱游戏
2012-10-10	逍遥春秋	角色扮演	逍遥游
2012-10-12	圣战风云	角色扮演	江苏悦虎
2012-10-18	萌三国	社区养成	骏梦游戏
2012-10-18	梦幻诛仙web	角色扮演	完美世界
2012-10-18	绝世神功	角色扮演	炎黄娱动
2012-10-20	斩龙	角色扮演	GAMEJOY
2012-10-23	仙宗	角色扮演	恺英网络
2012-10-23	部落守卫战	战争策略	腾讯
2012-10-28	QQ农场	社区养成	腾讯
2012-10-29	修真世界	角色扮演	随手互动
2012-11-7	大唐修仙	角色扮演	北京漫游
2012-11-12	傲世九重天	角色扮演	蓝海梦想
2012-11-15	猎人外传	角色扮演	欢腾游戏
2012-11-19	梦战纪	角色扮演	欢腾游戏
2012-11-23	剑雨神途	角色扮演	陛沙门
2012-11-29	魔剑传奇	角色扮演	昆仑万维

2012 电子竞技行业分析

电子竞技行业的产值应该怎样估算？2009年的时候，WCG世界总决赛在成都举办，那也是中国电子竞技产业达到巅峰的一年，但是根据统计数字显示，这一年中国电子竞技产业的产值仅1亿美元左右（占全球产值1%），这个数字还包括了电子竞技所使用游戏软件在中国的销售额，实际上与我们前面统计的网络与单机游戏的产值部分重叠。那么，电子竞技自身的产值在哪？

如果要形成一个健康发展的行业，必须有着稳定而多样化的盈利模式。在电子竞技这个领域，就是形成通过俱乐部联赛、广告商冠名、职业选手转会、门票收入、赛事的电视网络转播、广告投放等多种方式来盈利的产业发展模式。中国的电子竞技热热闹闹地搞了许多年，在这些重要的环节上，却几乎没有丝毫进步，盈利手段几乎为零。中国奥委会副主席何慧娴女士就曾指出，中国的电子竞技从商业角度来说，商家实际的投入和实际回报不成正比，操作上没有统一的市场规则，造成了市场混乱和信誉危机。

从2012年的实际表现看来，许多电子竞技比赛都有越来越倾向于变成网游厂商的广告宣传活动的趋势。最被中国玩家关注的赛事依然是WCG世界总决赛，中国队第一次拿下了国家杯，而《魔兽争霸3》项目更是由中国选手包揽了前三名。但谁也无法否认，作为十年来中国电子竞技玩家狂热度最高、诞生过最多明星选手的项目，《魔兽争霸3》这一次已经是真正的日薄西山，2013年很可能不会再出现在各大电竞赛事上。从这两年来看，在世界范围内早已不是主流的《魔兽争霸3》之所以在中国的热度一直未消退，一来是因为之前的群众基础太雄厚，二来也是因为玩家对明星选手有着割舍不下的感情。而实际上，《魔兽争霸3》早已经无法为厂商带来什么金钱收益，甚至过于陈旧和简单的画面也吸引不了硬件厂家的赞助。而暴雪为《魔兽争霸3》打造的接班人《星际争霸2》，却因为种种原因没能在中国流行起来，形成了一段尴尬的真空。2012年年中，WCG曾经放出风声，今后打算改弦易张，主攻移动平台的游戏竞技，这一消息引发了无数玩家的抗议。虽然最后三星因为玩家的反对意见而保留了《魔兽争霸3》等项目，但是很明显，《英雄联盟》《坦克世界》《穿越火线》等比赛项目的上位，都昭示着电子竞技的性质正在悄然发生变化，网游厂商对这个行业的影响力正在变得越来越大。

2012年另一个引人关注的赛事是由Valve主办的第二届DOTA2国际邀请赛，这是一个全球性的电子竞技赛事，也是电子竞技历史上奖金最高的比赛。最后由中国的IG战队获得冠军，赢取了100万美元的奖金。这是看得见的真金白银，投资组建IG俱乐部的中国民间组织，算是得到了相应的回报。然而从更深的层次来看，羊毛出在羊身上，DOTA2在中国早已被完美世界代理运营，目标是全面接管DotA蕴育出的巨大玩家群体。DOTA2国际邀请赛的16支参赛队伍里，中国的参赛队伍就有5支，Valve对中国市场的重视不言而喻，这笔投资，最终会在中国的网游玩家身上收回来。

与DOTA2国际邀请赛相同，许多有影响力的电子竞技赛事都开始由游戏厂商自行来举办，比如腾讯的TGA嘉年华竞技大赛，世纪天成的K1职业联赛，暴雪的《星际争霸2》全球精英邀请赛，这一类的电子竞技赛事逐渐成为了主流，有实力的游戏厂商为自己旗下的品牌游戏度身定造，虽然赛事的组织和资金投入都更稳定，但是给玩家的感觉却总有点怪怪的——也许是很多人内心深处都还怀念着从前那样不带太多广告色彩的电子竞技赛事。然而在中国，这种由民间组织或个人发起的电子竞技大赛，由于总是忙于四处寻找赞助商以筹集赛事资金，每年赞助商都在不停变换，在一定程度上影响到了赛事的运作和整体形象。这样的比赛正在慢慢的淡出我们的视野，也许有一天，民间组织承办的赛事能够找到稳定的盈利模式后（比如电视转播权、厂商广告投入等），还会再一次焕发活力。

对于玩家来说，正在流行的游戏决定了电子竞技项目的变化。风水轮流转，始终都有竞技游戏在流行，电子竞技产业也总不会消失——虽然从目前看来，这个产业还不能自身造血，更像是依附于网游巨鳄们而存在。不过，竞技游戏本身的魅力是永恒不变的，玩家从竞技游戏中得到的乐趣也始终都在。唯一遗憾的是，在这样的模式下，很难再诞生像Sky、Rocketboy、Fly100%那样具有个人魅力的电子竞技明星了。

2012年在国内举办的主要电子竞技赛事

赛事名称	主办机构	比赛时间	比赛地点
WCG世界总决赛	三星电子杯WCG2011组委会	11月29日	江苏昆山
StarsWar7世界总决赛	希玛文化（XMA）	6月16日	上海
G联赛	上海文广互动电视游戏风云频道	2012全年	上海
竞游ECL	中国电子竞技运动发展中心	2012全年	北京
暴雪战网世界锦标赛	暴雪娱乐	11月17日	上海
腾讯TGA大奖赛	腾讯	夏季赛6月、冬季赛12月	北京、江苏太仓
世纪天成K1电视职业联赛	世纪天成	6月、11月	上海

2012 网络游戏市场整体分析

2012年确定停止运营或不再更新

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	停运时间及原因
第七区	射击	（北京）格美时空	（深圳）壹柒伍网络	未知（官网无法访问）
剑侠时代	角色扮演	（广州）胜思网络	（广州）胜思网络	未知（官网无法访问）
王者Online	角色扮演	（成都）8760网络	（成都）8760网络	未知（官网无法访问）
独孤九剑	角色扮演	（北京）金山软件（上水轩）	（北京）神雕网络	停止运营（2012.06.24）
刀剑笑	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）神雕网络	未知（官网无法访问）
上古神殿	角色扮演	（北京）金山软件（炼金）	（北京）金山软件	未知（官网无法访问）
飞天风云	角色扮演	（上海）致雄网络	（北京）金山软件	未知（官网无法访问）
七剑降魔录	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	未知（官网不再更新）
水浒传	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	未知（官网不再更新）
五岳乾坤	角色扮演	（北京）灵动红狐	（北京）灵动红狐	未知（官网不再更新）
决胜	角色扮演	（广州）网家信息	（广州）网家信息	未知（官网无法访问）
仙蛇传	角色扮演	（杭州）游之门网络	（杭州）浙游网络	未知（官网无法访问）
修真世界	角色扮演	（上海）起凡游戏	（上海）起凡游戏	未知（官网不再更新）
江山美人	角色扮演	（北京）鸿途泰来	（北京）鸿途游	未知（官网不再更新）
恶魔法则3	角色扮演	（北京）空中网	（北京）空中网	未知（官网不再更新）
三国Online	角色扮演	（北京）圣天龙	（北京）圣天龙	未知（官网无法访问）
剑侠传奇	角色扮演	（北京）华夏飞讯	（北京）华夏飞讯	未知（官网无法访问）
神魔传	角色扮演	（重庆）吉位网	（重庆）吉位网	未知（官网不再更新，论坛无法访问）
舞型舞秀	休闲	（上海）游佳网络	（上海）游佳网络	未知（官网无法访问）
龙魂	角色扮演	（成都）巨帆科技	（上海）巨人网络	未知（官网不再更新，论坛无新帖）
梦幻战国（原勇气Online/大话战国）	角色扮演	（上海）麦格特尔	（广州）网游数码	未知（官网不再更新，论坛无法访问）
闪投部落	体育	（深圳）华强游戏	（广州）方特网	停止运营（未知，官网不再更新）
梦想岛	角色扮演	（福州）天盟数码	（福州）天盟数码	停止运营（2012.06.15，未知）
指环王Online	角色扮演	（美国）Turbine	（北京）CDC Games	停止运营（2012.01.21）
八仙过海	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	停止运营（2012.11.07，运营情况不足以维持正常发展）
沧海	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	停止运营
聊斋	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	停止运营
CDC侠义道	角色扮演	（成都）梦工厂	（北京）CDC Games	停止运营
特种部队	射击	（韩国）Dragonfly	（北京）CDC Games	停止运营（2012.08.17，合约到期）
极速轮滑	角色扮演	（韩国）nFlavor	（北京）CDC Games	未知（官网无法访问）
天迹	角色扮演	（四川）天上友嘉	（北京）CDC Games	未知（官网无法访问）
大话仙剑	角色扮演	（成都）逸海情天	（北京）阿比酷网络	未知（官网无法访问）
猛将传Online	动作	（北京）贝海网络	（北京）逍遥游	未知（官网无法访问）
热血天下	角色扮演	（北京）大有时空	（北京）大有时空	未知（官网无法访问）
石器2012	角色扮演	（北京）大有时空	（北京）大有时空	未知（官网无法访问）
秦始皇	角色扮演	（北京）光宇游戏	（北京）光宇游戏	未知（官网无法访问）
希望Online	角色扮演	（韩国）Ggrigon	（北京）光宇游戏	停止运营（2012.05.01）
绝地反击	角色扮演	（韩国）Queen's Soft	（北京）光宇游戏	停止运营（2012.06.05）
梦幻蜀山	角色扮演	（厦门）御风行	（北京）光宇游戏	停止运营（2012.02.12）
唯舞独尊	音乐舞蹈	（台湾）鈊象电子	（北京）宏象网络	未知（官网无法访问）
仙界传	角色扮演	（北京）宏象网络	（北京）宏象网络	未知（官网无法访问）
仙侣奇缘Ⅱ	角色扮演	（北京）游戏巅峰	（北京）金山软件	停止运营（2012.05.28）
恶魔法则	角色扮演	（北京）卓智时代	（北京）空中网（原为卓智时代）	未知（官网无法访问）
纸片人	射击	（日本）Gamepot	（北京）空中网	停止运营（2012.07.31）
侠客行	角色扮演	（上海）大承网络	（北京）空中网（原为大承网络）	停止运营（2012.01.11）
妖怪A梦	角色扮演	（贵阳）朗玛信息	（贵阳）朗玛信息	停止运营（2012.03.02）
霸者无双	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	停止运营（2012.01.17）
六圣群侠传	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）游龙在线	未知（官网无法访问）
东方传说Online	角色扮演	（台湾）中华网龙	（北京）游龙在线	未知（官网无法访问）
九洲英雄Online	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）游龙在线	未知（官网无法访问）

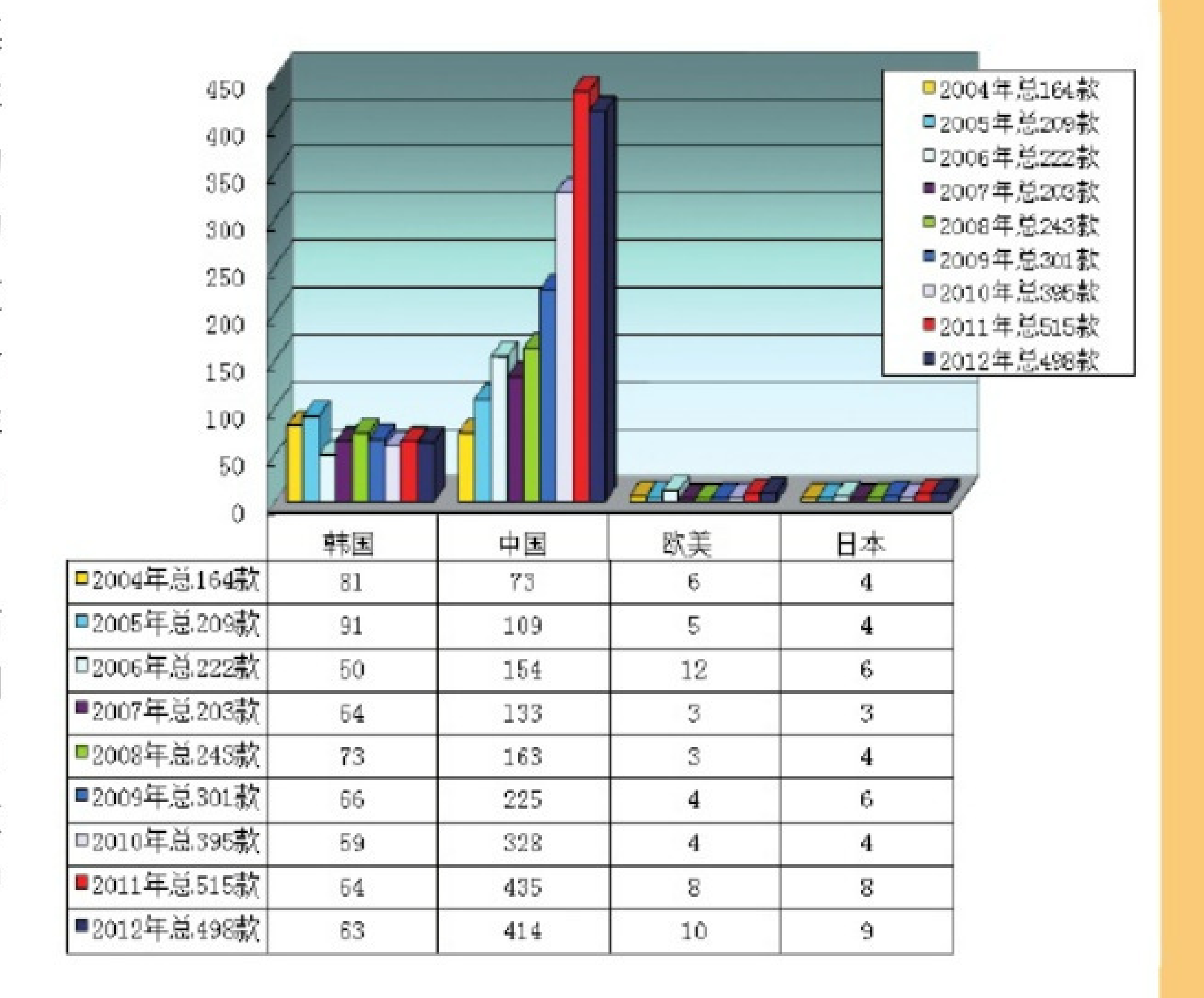
游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	停运时间及原因
纷争Online	角色扮演	（北京）智信恒网络	（北京）智信恒网络	未知（官网无法访问）
武林群侠传Online	角色扮演	（台湾）中华网龙	（北京）中广网	停止运营（2012.10.02，合约到期）
仙尊	角色扮演	（北京）蓝港在线	（成都）四川数字出版传媒	未知（官网无法访问）
超级西西三国/西西三国	角色扮演	（成都）西西网络	（成都）西西网络	未知（官网无法访问）
91牧场3D	休闲	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	未知（官网无法访问）
真爱西游	角色扮演	（成都）魔方软件	（广州）百游汇（百游汇通）	未知（官网无法访问）
圈圈大冒险（原什么什么大冒险）	休闲	（厦门）奇域科技	（广州）百游汇（百游汇通）（原为光宇游戏）	未知（官网无法访问）
魔神争霸（原天机Online）	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	未知（官网无法访问）
天之痕Online	角色扮演	（台湾）大宇资讯	（杭州）渡口网络	未知（官网无法访问）
剑雨天下	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	停止运营（2011.10.31）
童梦Online（原童年Online）	角色扮演	（杭州）海之童	（广东）中国游戏中心	停止运营（2012.07.02）
界王Online（峥嵘天下Online）	角色扮演	（杭州）五花马网络	（上海）风之云	未知（官网无法访问）
海战集结号	策略	（杭州）紫府网络	（杭州）紫府网络	未知（官网无法访问）
梦想时空	角色扮演	（上海）雪天网络	（盘锦）华宇信息	未知（官网无法访问）
封神世界	角色扮演	（上海）艺为网络	（上海）9igame	未知（官网无法访问）
梦幻龙族	角色扮演	（韩国）Barunson Interactive	（上海）冰动娱乐	停止运营（2012.08.07）
三国群英传2 Online	角色扮演	（台湾）宇峻奥汀	（上海）第九城市	停止运营（2012.08.06）
名将三国	角色扮演	（上海）第九城市	（上海）第九城市	停止运营（2012.10.22）
王者世界	角色扮演	（韩国）Ndoors	（上海）第九城市（原为九凉时代）	停止运营（2012.06.15，合约到期）
晶铁之门	角色扮演	（上海）汉舟软件	（上海）汉舟软件	未知（官网无法访问）
疯狂飚车	竞速	（上海）久游网	（上海）久游网	未知（官网无法访问）
巨星	音乐舞蹈	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	停止运营（2012.02.06，“人们还没有形成为网络音乐付费的习惯”）
功夫世界	角色扮演	（北京）腾武科技	（上海）盛大在线	停止运营（2012.07.25）
自在飞车	竞速	（上海）天实游戏	（上海）盛大在线	停止运营（2012.06.25）
蜀山新传	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	停止运营（2012.08.11）
穿越Online	角色扮演	（北京）穿越网络	（上海）盛大在线	未知（官网无法访问）
英雄年代Ⅱ	角色扮演	（上海）盛大在线	（上海）盛大在线	停止运营（2012.05.20）
飚车	竞速	（韩国）Hyundai Digital	（上海）天纵网络	未知（官网无法访问）
空战世纪	角色扮演	（韩国）JC Entertainment	（上海）五海信息	停止运营（2012.03.27）
龙影（原暗影神迹）	角色扮演	（上海）智艺网络（原智川科技）	（上海）智艺网络（原智川科技）	未知（官网无法访问）
梦幻古龙	角色扮演	（深圳）泰傲互动	（上海）紫界网络	未知（官网无法访问）
炼狱Online	角色扮演	（杭州）海之童	（深圳）百游汇	未知（官网无法访问）
问天	角色扮演	（武汉）盛科达人（盛科网络）	（深圳）迅雷游戏	未知（官网无法访问）
MKZ军魂（原铁甲突击）	射击	（北京）目标在线	（深圳）壹柒伍网络	停止运营（2012.09.24）
天朝	角色扮演	（深圳）中青宝	（深圳）中青宝	停止运营（2012.05.11，数据转移至《战国群雄》）
梦幻群侠传	角色扮演	（成都）逸海情天	（北京）火焰网络	停止运营（2012.04.10，合约纠纷
三国鼎立	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）西瓜软件（原为风云网络）	未知（官网无法访问）
风色群英传Online	角色扮演	（台湾）弘煜科技	（上海）悠游网	未知（官网无法访问）
真爱西游	角色扮演	（成都）魔方在线	（广州）百游汇	未知（官网无法访问）
奇侠传Online	角色扮演	（深圳）亚米多科技	（深圳）方特游戏	未知（官网不再更新）
突击风暴	角色扮演	（上海）盛大在线	（上海）盛大在线	停止运营（2012.12.30）
劲唱团	策略	（上海）魔笛信息	（上海）艺为网络	停止运营（2012.04.05，合约到期）
越野狂飙（原越野飞车）	竞速	（上海）光辉软件	（上海）艾趣信息	未知（官网无法访问）
墨香/墨香免费版	角色扮演	（北京）腾武数码	（深圳）千峰云起（原为腾仁信息）	停止运营（2012.12.25，合约到期）
葫芦娃Online	角色扮演	（北京）大有时空	（北京）大有时空	未知（官网无法访问）
明星拖拉机	休闲	（北京）华象创意	（北京）宏象网络	未知（官网无法访问）
秀舞者	休闲	（北京）冰原娱乐	（北京）冰原娱乐	未知（官网无法访问）
洛汗	角色扮演	（韩国）YNK Korea	（北京）零度聚阵	未知（官网无法访问）
魔幻帝国	角色扮演	（北京）神雕网络	（北京）神雕网络	未知（官网无法访问）
爆笑八仙	角色扮演	（广州）第九艺术	（北京）搜狐畅游	未知（官网无法访问）
热血骑士	角色扮演	（北京）西瓜软件	（北京）一诺辉煌	未知（官网无法访问）
幻境国度	角色扮演	（北京）易讯无限	（北京）易讯无限	未知（官网无法访问）
热血天骄	格斗	（成都）西西网络	（成都）西西网络	未知（官网无法访问）
三国征战	角色扮演	（日本）SEGA	（广州）百游汇（百游汇通）	未知（官网无法访问）
暗夜传说	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	未知（官网无法访问）
变形金刚在线	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	未知（官网无法访问）
争霸Online/争霸天下	角色扮演	（杭州）傲天科技	（杭州）傲天科技	未知（官网无法访问）

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	停运时间及原因
火力风暴	射击	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	未知（官网无法访问）
星月精灵	角色扮演	（杭州）嘎古网络	（杭州）嘎古网络	未知（官网不再更新）
疯狂飞空艇	休闲	（上海）半丁数码	（上海）半丁数码	未知（官网无法访问）
钢铁围攻	射击	（上海）地纬数码	（上海）非游娱乐	未知（官网无法访问）
时空战记	角色扮演	（上海）昊嘉信息	（上海）昊嘉信息	未知（官网不再更新）
战斗足球	休闲	（上海）唯艺科技	（上海）艺为网络	未知（官网无法访问）
K1拳霸天下	休闲	（上海）艺为网络	（上海）艺为网络	未知（官网无法访问）
苍茫世界	角色扮演	（上海）悠乐网络	（上海）悠乐网络	未知（官网无法访问）
守护者Online	角色扮演	（韩国）Studio Hon	（上海）悠游网	未知（官网无法访问）
水晶物语	角色扮演	（深圳）千峰云起	（深圳）千峰云起	未知（官网不再更新）
天地传说	角色扮演	（深圳）任天下网络	（深圳）任天下网络	未知（官网无法访问）
白蛇传Online	角色扮演	（西安）意果互动	（上海）极迪娱乐	未知（官网无法访问）
逆天	角色扮演	（深圳）尚游游戏	（深圳）尚游游戏	未知（官网无法访问）
完美传奇	角色扮演	（北京）华夏飞讯	（北京）华夏飞讯	未知（官网无法访问）
三国	角色扮演	（北京）九合天下	（北京）九合天下	未知（官网无法访问）
魔卡精灵/魔之精灵	角色扮演	（上海）网宏信息	（广州）百游汇（百游汇通）	未知（官网无法访问）
天堂梦	角色扮演	（韩国）Wemade	（深圳）梦天堂	未知（官网无法访问）
决战双城	角色扮演	（上海）蓝田网络	（上海）盛大在线	停止运营（2012.11.11）
大剑Online	角色扮演	（四川）中大娱乐	（乌鲁木齐）微盛源信息（原为中大娱乐）	停止运营（2012.11.12）
英雄Q传	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）文德互动	停止运营（2012.06.20）
魔神传	角色扮演	（成都）苍穹在线	（四川）数字出版传媒	未知（官网无法访问）
漫游Online	角色扮演	（成都）魔方在线	（上海）S9新娱互动	未知（官网无法访问）
诸神国度	角色扮演	（北京）喜游戏科技	（北京）喜游戏科技	停止运营（2012.08.15）
梦幻武林	角色扮演	（成都）逸海情天	（成都）逸海情天	未知（官网无法访问）
十虎	角色扮演	（深圳）泰傲互动	（上海）久游网	未知（官网无法访问）
死神之刃	射击	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	未知（官网无法访问）
魔钥	角色扮演	（台湾）华义国际	（苏州）晟丰软件	未知（官网无法访问）
盛世传奇	角色扮演	（济南）东游网络	（北京）华夏飞讯	未知（官网无法访问）
大汉龙腾	角色扮演	（无锡）坤博长红	（无锡）坤博长红	未知（官网无法访问）
魔霸	角色扮演	（北京）洛神科技	（南京）竞速科技	未知（官网无法访问）
炼狱世界Online	角色扮演	（北京）玩胜网络	（北京）神雕网络	未知（官网无法访问）
神迹贰	角色扮演	（上海）盛大在线	（上海）盛大在线	停止运营（2012.12.13）
潘多拉	角色扮演	（日本）RossoIndex	（上海）烈风网络	未知（官网无法访问）
岐山	角色扮演	（深圳）八泽科技	（深圳）八泽科技	未知（官网无法访问）
煮酒天下	角色扮演	（广州）酷玩网络	（广州）酷玩网络	未知（官网不再更新）
玄界Online	角色扮演	（上海）正游网络	（上海）正游网络	未知（官网无法访问）
龙之大陆	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	未知（官网无法访问）
铁血丹心	角色扮演	（成都）苍穹在线	（四川）数字出版传媒	未知（官网无法访问）
洪荒	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	未知（官网不再更新）
剑雨Online	角色扮演	（台湾）飞鱼数位	（北京）五爪雷龙	未知（官网无法访问）
新石头记	角色扮演	（成都）逸海情天	（成都）逸海情天	未知（官网无法访问）
梦幻穿越	角色扮演	（北京）穿越网络	（上海）盛大在线	未知（官网无法访问）
西游世界	角色扮演	（成都）梦想兄弟	（成都）梦想兄弟	未知（官网无法访问）
魔卡-MOKA	角色扮演	（深圳）亿次方	（深圳）亿次方	未知（官网无法访问）
神骑世界	角色扮演	（天津）龙游网络	（天津）龙游网络	未知（官网无法访问）
君 · 天下Online	角色扮演	（上海）风之云	（上海）风之云	未知（官网无法访问）
热血战地	射击	（西安）炫光网络	（北京）数联空间	未知（官网无法访问）
九刃	角色扮演	（成都）魔方在线	（上海）u7游戏平台	未知（官网无法访问）
天外飞仙	角色扮演	（北京）三味游	（北京）三味游	未知（官网无法访问）
仙境冒险	角色扮演	（韩国）NNG Lab	（上海）第九城市	停止运营（2012.08.31）
蓝空Online	角色扮演	（上海）智艺网络	（广州）蓝空数码	未知（官网无法访问）
月光宝盒	角色扮演	（上海）暴雨娱乐	（上海）暴雨娱乐	停止运营（2012.09.06）
迷岛	角色扮演	（广州）网游数码	（北京）宇正科技	未知（官网无法访问）
哈姆宝宝	休闲	（广州）数仁网络	（广州）数仁网络	未知（官网无法访问）
貂蝉	角色扮演	（北京）朗玛数联	（北京）朗玛数联	未知（官网无法访问）
雷霆	射击	（上海）联游网络	（上海）联游网络	未知（官网无法访问）
巨侠Online	角色扮演	（长沙）星野软件	（长沙）星野软件	未知（官网无法访问）
盘古战纪	角色扮演	（北京）龙图智库	（广州）天航网络	未知（官网无法访问）
仙侣外传	角色扮演	（北京）游戏巅峰	（北京）盛会乐群	未知（官网无法访问）
天工物语	角色扮演	（深圳）方特游戏	（深圳）方特游戏	未知（官网无法访问）

2012年网络游戏产品来源结构分析

2012年在中国大陆正式运营的网络游戏总共有498款（其中包括一些已经收费的不删档测试游戏），这个数字比2011年下降了17款，下降主要原因是在2012年宣布停运与不再更新的游戏数量超越了2012年公布新游与2011年未进入正式运营的网游数量总和。此外，今年国内网游的主流收费模式依然是道具收费，计时收费的游戏进一步降低，而计时与道具收费混合的方式得到了很多厂商的认可。从表格中我们可以看出，今年国产游戏的数量略有减少，韩国网游数量则表现较为稳定，日本与欧美的网游数量均呈现上升状态。

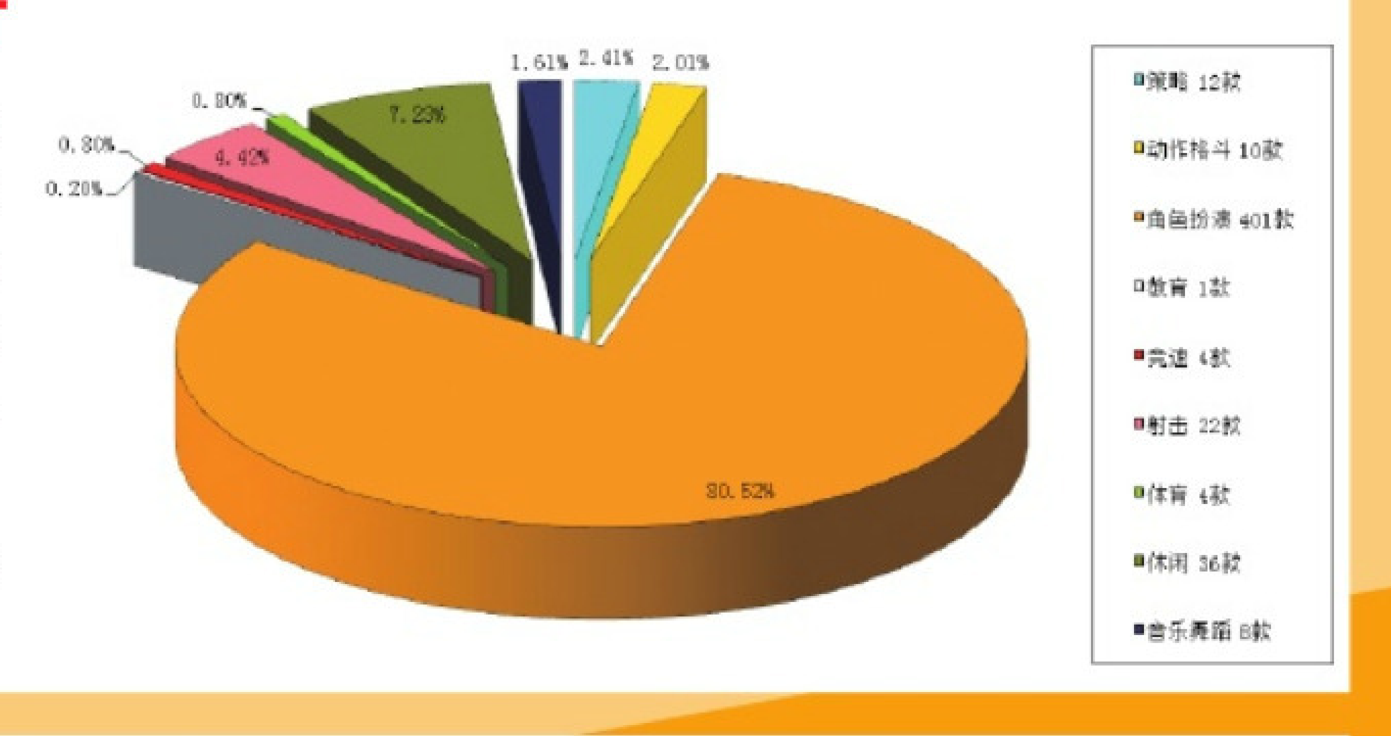
本表给出的游戏均为已经进入公测阶段并建立了官方网站或社区论坛的，甚至还有一些已经收费，但长期进行不删档测试的游戏，除去表中所显示的游戏数量，截至2012年12月31日，还有未进入公测阶段或正处于研发期的游戏127款，这个数字相比去年下降了32%，停止运营和不再进行任何更新与维护的游戏高达166款，相比2011年的46款增加了近乎3倍。



	韩国	中国	欧美	日本
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3
2008年总243款	73	163	3	4
2009年总301款	66	225	4	6
2010年总395款	59	328	4	4
2011年总515款	64	435	8	8
2012年总498款	63	414	10	9

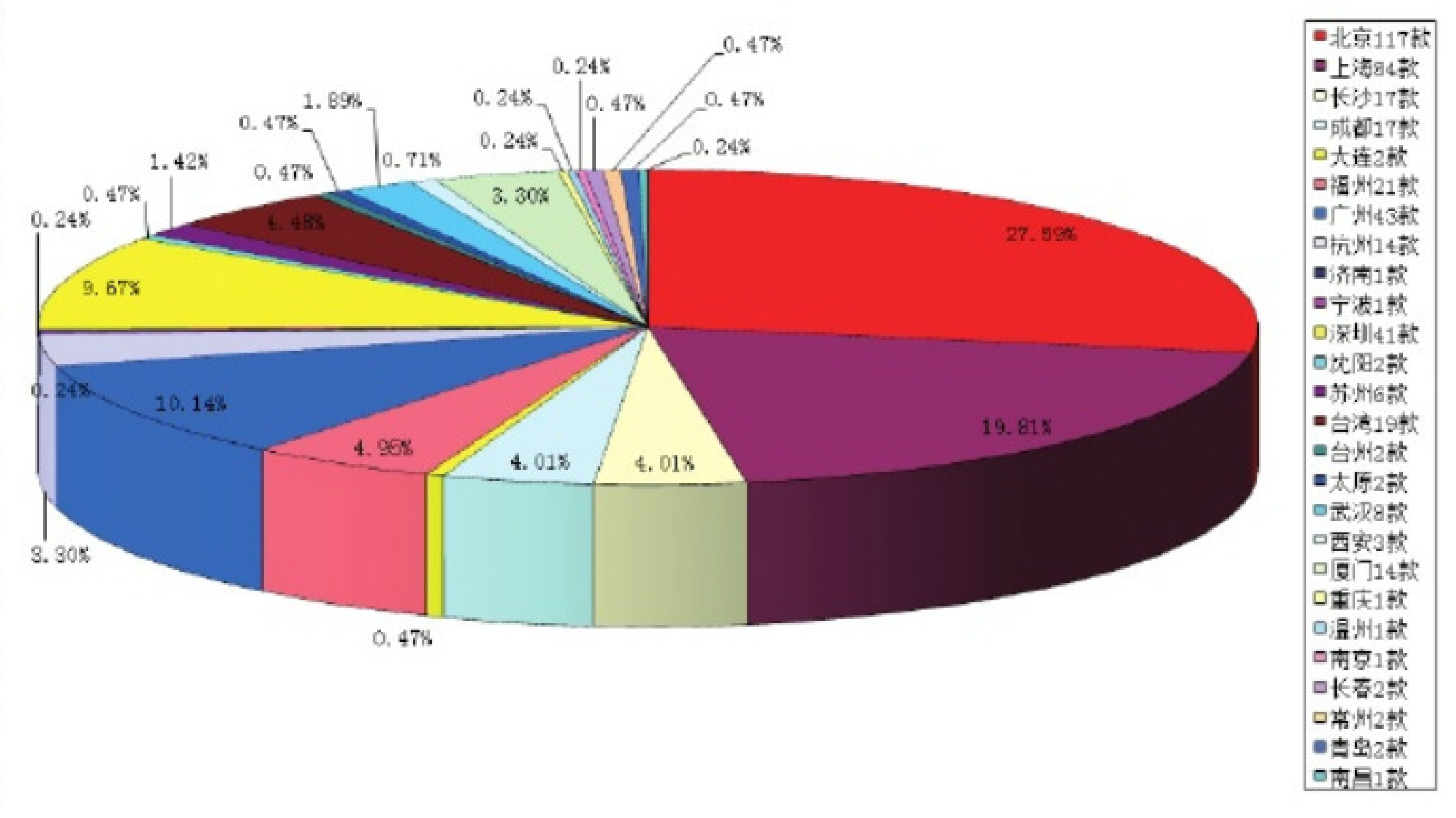
2012年网络游戏产品类型分析

如图所示，2011年运营的网络游戏产品中仍然是以角色扮演类游戏为绝对主流，498款产品中，角色扮演类网络游戏数量高达401款，占81%，相比去年提高了2个百分点。在总数量降低的情况下，今年动作格斗类游戏仍与去年保持持平状态，而射击类游戏的总数量则逆势而上，比去年多了3款，成为今年增长幅度最大的网游类型。其它休闲、体育、音乐舞蹈、策略、竞速类游戏下降的幅度比较大，尤其是竞速类游戏，下降的幅度高达50%，值得我们关注。



2012年网游制作商分布

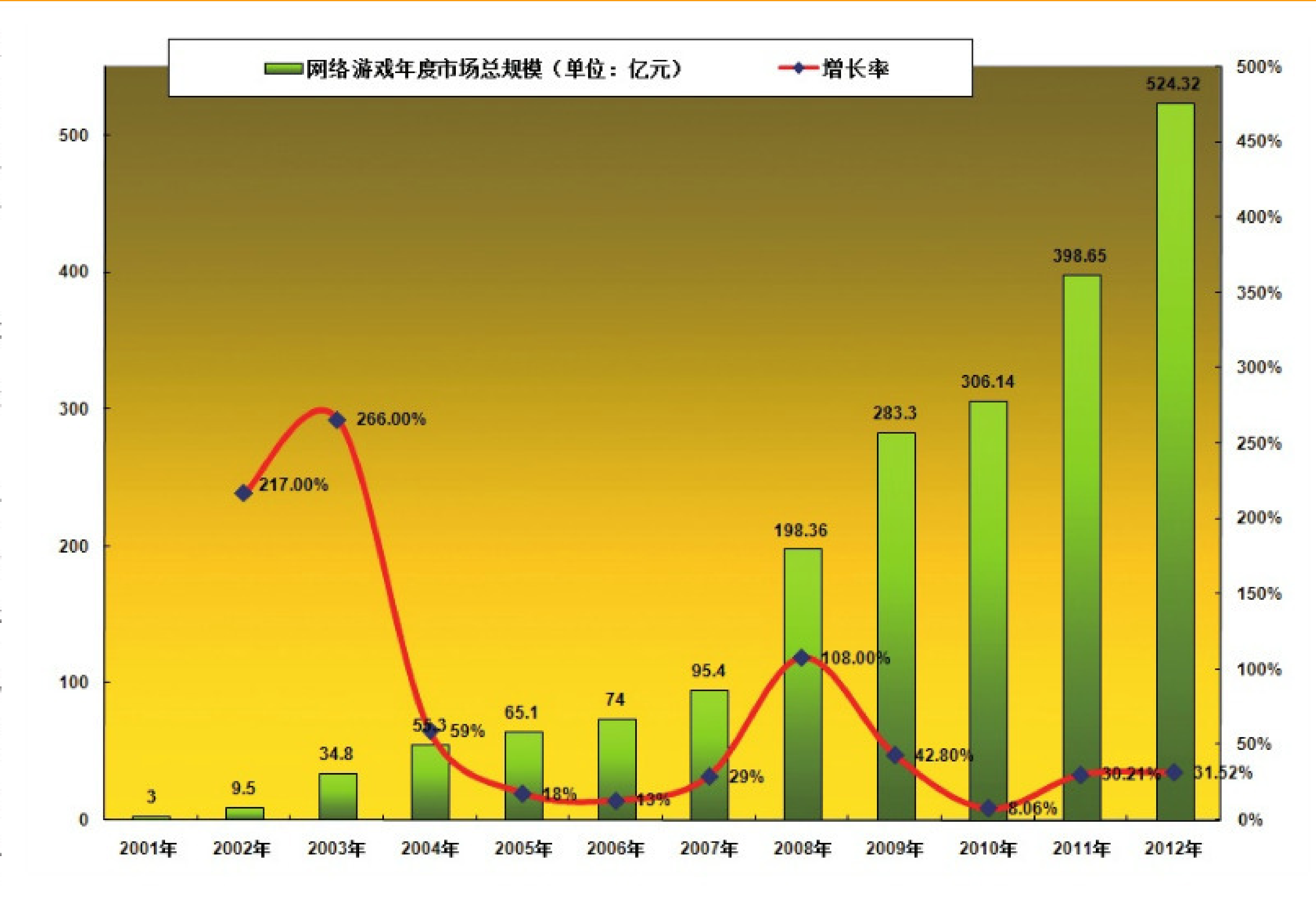
今年网络游戏的主要研发地点仍然以北上广深为主，其中北京以117款独占鳌头，上海84款位居第二，而广州、深圳则分别为43款与41款。相比去年的游戏数量，今年北上广深的数据都略有下降，但是广州和深圳所占的总体百分比却提高了1个百分点，而二线城市、福州、杭州、长沙等均从数据上可以看到明显提高。来自中国台湾的游戏则由去年的29款下降至19款，所占比例也下降了1%。由此我们可以看出，网游制作商的整体趋势趋于从一线城市向二线城市过渡的阶段，但这并不意味着开发商逃离了北上广深，因为这4个城市目前集中着很多的游戏运营与开发企业。除此以外，来自其它城市的游戏研发企业则日益减少，预计未来中国游戏研发企业所选择的方向，将更加偏向于中国东南沿海的城市。



2012年网络游戏市场总规模分析

经过多年的摸索和研究，我们在扩展数据来源，进行比对分析，剔除偏差因素等方面已经有了一整套完善的方法和流程，这必须感谢历年来从事这项工作的一位位同人。目前渠道商、运营商和第三方的数据已经不再是我们数据来源的主要支撑，一般作为最后互相印证，剔除误差的手段；而各上市公司的财报则是我们主要分析的目标。与往年有所不同的是，我们

今年更加注重资料的全面性，今年不仅汇集了海外上市企业的财报分析，也加入了对国内上市企业的研究。同时还增加了手机游戏类企业的数据分析，只是没有包括在最终产值中。



经过我们的计算，2012年中国网络游戏年度市场总额为524.32亿元人民币，较2011年的网络游戏市场总额增长31.5%。这个结论稍高于我们去年的预估，根据当时的分析，鉴于大型MMORPG的饱和，市场已经出现了明显的疲软，因此我们判断今年的增长幅度不会超过30%。应在50亿上下。目前的统计分析结果基本符合当时的判断，对于小幅高于预期的原因，我们认为主要是2012年网页游戏出现井喷式发展所致。各公司财报的市场收入均已包含了端游、页游及其他增值服务部分，即使如此我们也可以看到，除腾讯依然保持着较高幅度的增长，其他运营商已经尽显疲态。值得一提的是九城公司业绩开始出现回暖迹象，相比2011年出现了翻倍增长的趋势，但目前总体规模与当年还是无法相提并论。真正支持今年增长的发动机还是诸多非上市的网页游戏公司，这些所谓的中小企业井喷式的增长，使得网页游戏已经占据了整个网络游戏市场20%~30%的市场份额。虽说几大巨头垄断仍然是今年主旋律，但一枝独秀不是春，万紫千红才能春满园。

综述

2012年就这样匆匆走过了，而本篇2012年中国电脑游戏产业报告也进入了尾声。在看过了枯燥的数据图表和眼花缭乱的分析之后，我们全部的答案也将揭晓：

根据我们的计算，2012年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币524.85亿元；

其中，单机游戏产品市场总额为0.53亿元人民币；

网络游戏（含网页游戏）市场总额为524.32亿元人民币；

我们去年预期“2012年中国游戏市场增长率不太可能保持在30%，市场总额在500亿元人民币上下”。这个结果和我们去年的预计大致相当，略有增高的原因并不是客户端游戏的市场好于预期，而是网页游戏发展出现了井喷。同时要予以说明的是，手机游戏虽然欣欣向荣，但本次产业报告我们并没有把这部分产值包括其中，因为我们报告的名字已经写得很清楚，那就是《中国电脑游戏产业报告》。这样的限定有它客观的原因，除了当年手机游戏微不足道以外，更重要的是如果包含手机游戏，那么游戏机游戏是否也要容纳其中？家用游戏机、掌机、大型街机按照我国相关法律目前仍然禁止制造、进口、销售，现在市面上能见到的这些设备及软件严格说来都属于非法销售，当然这种情况在我国众多行业都能见到，但这种水货走私的数据可能只有靠海关来估算了。所以本着专业和精准的思想，我们一直没有统计这方面的内容，这次的报告我们加大了手机游戏的比例，并且初步估算了市场总额。也许明年的产业报告将在这个方面做出新的突破。

500亿人民币的市场总盘子，意味着什么呢？意味着我们游戏产业终于赶上了我们的近邻——韩国。据不久前韩国文化体育观光部公布的“2012内容产业统计调查”结果显示：“内容产业统计”包含内容产业旗下11个产业（出版、漫画、音乐、游戏、电影、动画、广播、广告、角色、知识信息、内容解决方案）的统计资料。2012年度的韩国内容产业销售额比前年增长13.2%，达到了82兆9679亿韩元（折合人民币约为4812亿元）。其中，出版产业销售额排在最前，达到了21兆2446亿韩元（折合人民币约为1232亿元），游戏产业则达到8兆8047亿韩元（折合人民币约为510亿元），排行第四，同比增长18.5%。

你可以不屑于泡菜，但我们必须承认中国的网络游戏产业就是建立在引进韩国网游这样的历史事实之上的。无论盛大还是九城，第一桶金都是靠来自韩国的游戏而构造了自己的“传奇”与“奇迹”。如今我们不仅在国内网络游戏的数量上赶上了韩国，在总产值上也超过了韩国。这应该是值得记住的一年。当然以我们如此庞大的市场规模和消费人群，这样的成绩还不值得骄傲，我们希望有一天，在我制作报告的时候可以自豪地说，在韩国的游戏产业中，中国制造的网络游戏所创造的产值已经独领风骚！我相信这一天并不遥远。

今年在杂志上刊载出来的报告内容我们增至了14页，但这也仅仅能将我们报告里最重要的、最能体现行业整体特点的精华内容集结起来，仍然不得不放弃一些也非常重要的数据和分析，比如产业发展趋势的详尽预测，以及游戏产业就业、从业、人员薪酬状况等，如果这份并不完美的报告还能给关心这个行业的朋友带来一些收获的话，希望明年能以独立成册的形式来展现我们这个用一年心血来制作的专题。



迈向星辰
Starbound

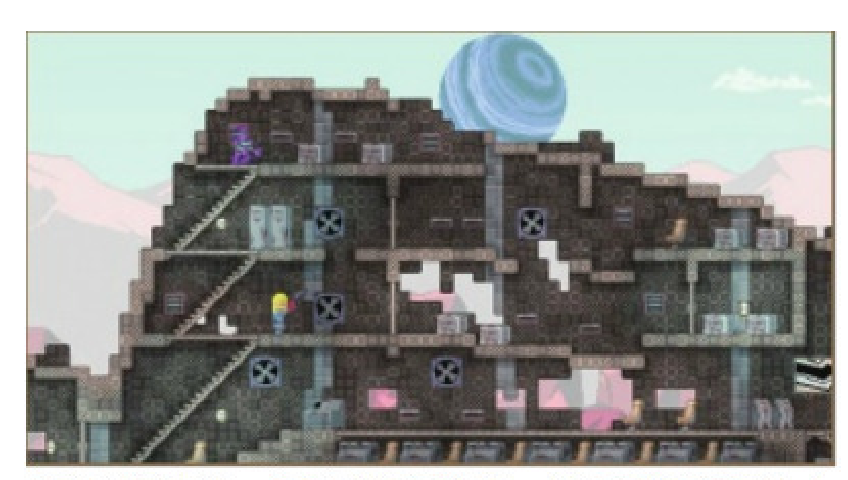
■北京 Ground Zero

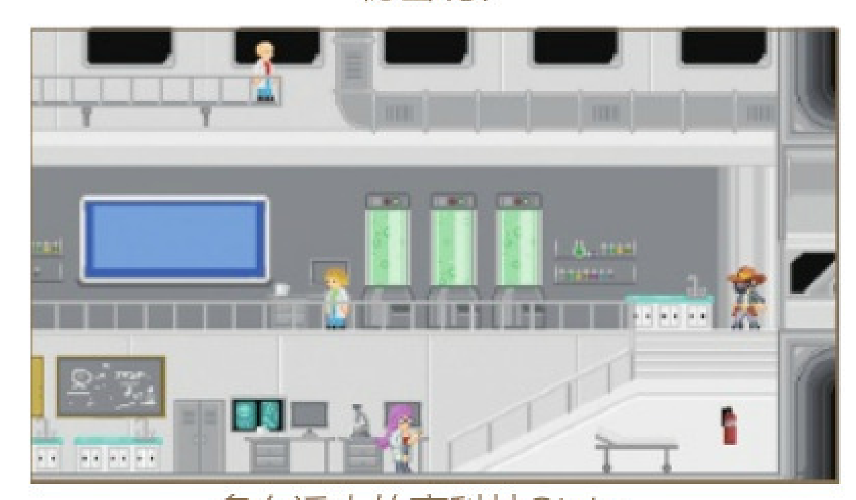
早在2011年的时候，一款名叫《泰拉瑞亚》（Terraria）的独立游戏横空出世，凭借着朴实中不失精致的画面、乐趣十足的游戏内容以及“绝对不会眩晕”的2D卷轴架构迅速俘虏了千万玩家的欢心，在很短的时间内便成为了一款热度堪比《我的世界》（Minecraft）的瞩目之作。遗憾的是，随着制作组的创意陷入了瓶颈阶段，这款潜力无限的游戏在2012年年初正式宣布停止版本更新，让无数钟情于“采掘资源自由创造平面世界”的玩家大失所望。然而，优秀的游戏创意注定不会随着先遣作品的发展搁浅而宣告埋没，2012年，一群志向远大的创作者继承了《泰拉瑞亚》的衣钵，集结自己的奇思妙想设计出了一款理念青出于蓝的2D像素版“掘与造”独立游戏——这款看上去无比诱人的新作，就是《迈向星辰》。

群星，你与我的归宿

和大多数传统RPG的故事类似，《迈向星辰》起始篇章的主题便是“主角家园被毁，踏上冒险之旅”的经典桥段。不过，独立游戏制作人的思维显然不会轻易被滥俗的套路所束缚——这一次，惨遭灭顶之灾的居然是一颗完整的星球。随着自己的家园在这次浩劫中灰飞烟灭，侥幸逃出生天的主角误打误撞地登上了一座废弃但尚未丧失功能的空间站，崭新的冒险故事从此便拉开了序幕。显而易见，与《泰拉瑞亚》和《我的世界》相比，《迈向星辰》无疑为玩家提供了更为广阔的舞台——我们要征服的不仅仅是一间沙箱里的小世界，而是一整片星海！

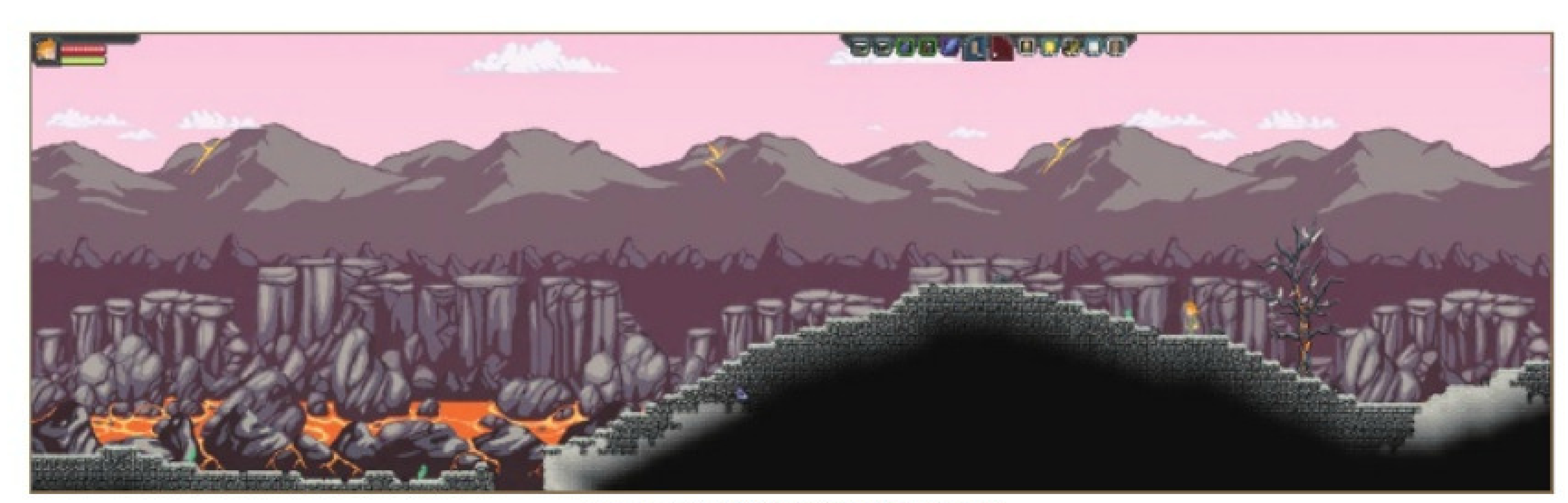
在这场漫长的旅途中，我们可以通过空间站上的计算机确认探索目标星球的坐标，并利用经典太空歌剧作品中必不可少的“单人传送装置”登陆到陌生的土地上展开探索。“采集资源→加工材料→制造建筑与设备”的标准流程理所当然地被完整继承了下来——不过，经典“掘与造”游戏里挥舞鹤嘴锄蚕食岩层与矿脉的设定似乎并未得到保留。在制作组放出的演示视频中，我们可以很清楚地看到主角用手中的钻探装置在岩石与泥土中轻松地刨出了一条隧道，其效率之高足以让所有《我的世界》与《泰拉瑞亚》玩家惊呼“高科技产物果然不可战胜”。除了挖掘工具的进化之外，发掘探险过程中不可或缺的照明装置也随着技术等级的跃迁而产生了长


陌生的星球，荒废的实验室，这里隐藏着什么秘密呢？


多么诱人的高科技Style！


冒险的过程中我们会见到许多奇奇怪怪的生物，另外，主角本身的种族也不一定是人类喔

制作： Chucklefish
发行： Chucklefish
类型： Roguelike
发售日期： 2013年第一季度
期待值： ★★★★☆


蛮荒之地等待着我们的征服

足的进步——忘记那些粗糙的火把吧，这一次我们终于拥有了类似手电筒的先进器械，可以跟随鼠标指针转动的直射光束也让洞穴探索的体验变得更为真实刺激。

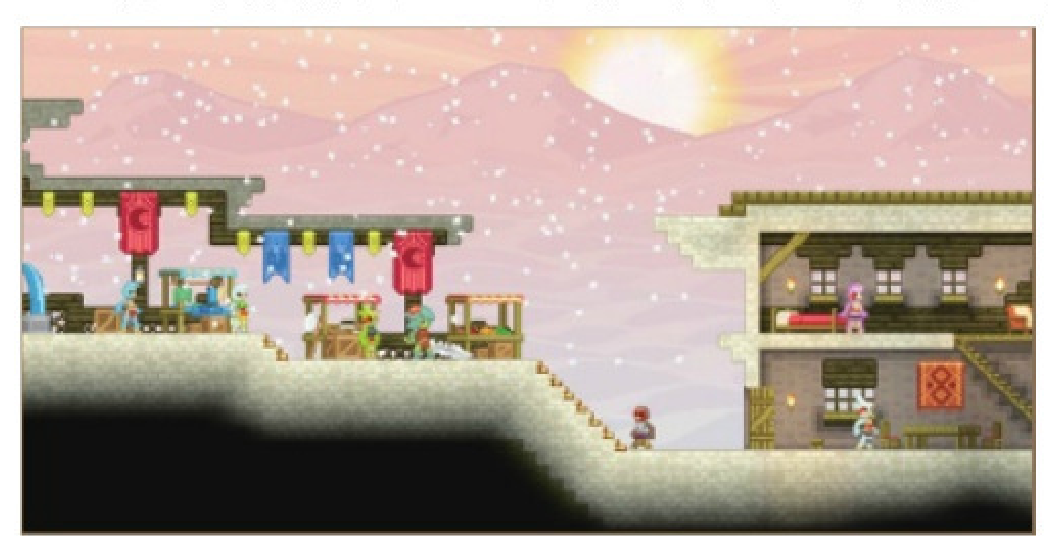
收集完毕足够的原材料之后，接下来的步骤自然便是展开制造与建设。与《泰拉瑞亚》相比，《迈向星辰》的主角装备在手上的“牵引光束”也让堆砌建材搭建房屋的过程变得更轻松——至少我们可以直接把手中的方块摆放在更高的位置上，不必借助抓钩与脚手架这些辅助道具。除了墙壁、地面与楼梯等标准的建筑模块之外，这一次我们还可以制造种类更丰富并且科技含量更高的道具来装饰自己的新居，同时为自动门等装置设计控制线路也变得更加容易。在蛮荒的星球上从零开始建造一座高科技基地？对于《迈向星辰》来说绝对不是问题。

好了，我们已经囤积了充足的原材料，打造了强大的装备并在这个荒芜的星球上建造了崭新的高科技基地，接下来要做什么呢？选择下一颗星球展开新一轮探索？这当然是个好主意，不过在正式动身之前，还有一件相当重要的任务值得我们来完成——那就是把那颗已经不再陌生的行星转化成为新的家园。根据游戏开发者的介绍，被玩家设定为新家园的行星可以进一步安装各种功能强大的气候环境控制设备，诸如改变天气以及修整地形一类的操作统统不在话下，足以让我们惬意地体验成为新世界主宰的滋味。

冒险，征服者的传奇

对于《泰拉瑞亚》以及《我的世界》的忠实玩家来说，“剧情”对于“掘与造”游戏来说似乎是种相当无足轻重的元素，但《迈向星辰》则有些不一样：在这场征服星空的冒险之旅途中，我们不仅可以修复空间站的设备来完善这间总基地的功能，更可以找到许多志同道合的NPC来组成一整支舰队。虽然空间站的容量是有限的，但我们完全可以把更多的团队成员安置在家园行星的地面基地里——瞧，这下你应该明白“家，甜蜜的家”这句老话的真正含义了吧。

除了各有所长的NPC同伴之外，在登陆新行星冒险的过程中，我们有时候也会遇到土生土长的外星原住民部落。拜游戏制作组美工和程序人员的努力所赐，每一座随机生成的村落都有着独一无二的特色，居民对待天外来访者的态度自然也是不尽相同。显然，从征服者的角度来看，如何与这些土著生物打交道肯定是个相当有趣的任务，不过看看武器库中那些可以自由搭配部件获得不同组合效果的长枪短炮，那些可以让主角飞上半空、短距离传送或者制造特殊力场的辅助装置，以及那些防护效果各异的高科技护甲乃至大型机甲载具，“胡萝卜还是大棒”的选择题对大多数玩家来说答案应该不会有什么悬念——至少我在看过这套武器装备DIY系统的演示之后，立刻毫不犹豫地翻出了《1492征服天堂》的原声音乐专辑准备作为第三类接触行动的BGM，怎么样，你的选择又会如何呢？


外星土著可不见得都是住在茅草屋里的原始种族，瞧，这是它们的集市


灿烂的极光、古老的神殿与神秘的新世界，所有的一切都在等待我们去探索

当然，除了那些具有社会组织结构的原生居民群落之外，在冒险的过程中我们还会遇到成千上万稀奇古怪的外星怪物。值得一提的是，和我们那套“自由组合配件创造个性化武器”的制造系统类似，这些外星怪物的生成系统同样也包含了“功能组件”与“搭配组合”两项关键要素。换句话来说，即便这个样本库的容量无法保证“每一头怪物都是独一无二的孤品”，至少也可以让我们在冒险的过程中看到大批攻击方式、行动模式以及适应性能各有不同的变异生物。另外，除了作为高科技武器轰杀的对象之外，这些怪物还可以被我们捕捉驯化培养成冒险的伴侣。想要成为见多识广熟悉外星野生生物的太空牛仔吗？《迈向星辰》同样不会让我们失望。

最后，和所有强调合作的Roguelike游戏一样，《迈向星辰》提供了完善的多人联机模式供我们呼朋唤友一起征服星空。另外，对于那些喜欢向别人展示自己建筑成就的朋友来说，允许设置游戏准入规则来把不怀好意的破坏者挡在门外想必也是个不错的消息。至于那些已经达到装备顶峰的高级玩家，PvP系统无疑是个值得尝试的新模式。

来吧，远征星空！

从最早公布消息的日期算起，《迈向星辰》的开发已经持续了将近一年的时间。以目前放出的消息来看，这部完美继承了《泰拉瑞亚》理念的作品无疑是一部值得期待的佳作。当然，作为一款独立游戏，制作方给予玩家的许诺究竟有多少可以化作现实，现在依然是个未知数。不过，这一次等待的时间不会持续太久——如果顺利的话，最早版本的游戏将在2013年的第一季度之内正式上架；倘若足够幸运的话，在这篇预告出现在诸位面前的时候，《迈向星辰》这个名字已经会出现在Steam平台的下载列表中。怎么样，你已经准备好了吗？

来吧，万千星辰正在期待我们前来挑战！





虹色旋律

■北京 彩虹尽头

在如今的游戏市场上，历久弥坚的AVG（Adventure Game）依然在整个行业中占据着重要地位。除了传统的欧美AVG之外，“电子小说”模式的日式文字冒险游戏同样是不容忽视的类型之一。尽管此类作品通常不会包含考验反应的动作成分以及构思巧妙的谜题机关，但凭借优秀的文字和细腻的剧情，再利用精美的CG图片和动人的音响配乐对游戏本身的表现效果加以强化来打动人心，这种“点击阅读”的游戏依然博得了不少国内年轻玩家的赞誉，诸如《心跳回忆》《秋之回忆》乃至《青涩宝贝》系列等作品均是这个领域中的佼佼者。随着受众人群的不断增长，近年来，国产文字冒险游戏也开始逐步发展，《红楼梦——林黛玉与北静王》以及《楼兰》就是其中的代表之作。今天介绍给大家的，就是一款同样值得关注的国产文字冒险游戏——《虹色旋律》。

《虹色旋律》由国内制作组Gloria Works采用KrKr2引擎进行开发，讲述了少年离家多年之后重返故乡，遇见故人并展开新邂逅的一系列故事。游戏的主人公在尝试解开自己心结的同时，也尝试着去帮助身边的人，哪怕在过程中遭遇了波折也想要继续走下去，寻找真正属于自己的未来之路。

与相当一部分包含幻想色彩的同类游戏不同，《虹色旋律》采用了国内同类游戏圈中比较少见的现实系纯爱题材。在故事的剧情中，每位角色的理念和追求目标都不尽相同，因此彼此之间难免会产生冲突，但《虹色旋律》并没有将解决矛盾争端的方式归结于“非左即右”的选择，而是采用了比较平和的桥段来进行化解，使得游戏整体处于一个相对平稳的氛围之中，带给了玩家更为惬意的游戏体验。

故事介绍

晴空万里，街巷中覆上透明的水色，
海风轻拂，空气里带有些微的清凉。
宜清，被温暖的大海所环绕的中型城市，
在飞速发展的今天，
依旧平和安稳地保持着它原本的安静恬淡。
长长的防波堤，乘风滑翔的海鸥，
光鲜的建筑，匆忙却不浮躁的人群。
自然与现代完美地在这里结合。
盛夏七月，即将面临美术高考的叶子翔，
孑然一身回到这座阔别已久的故城。
海浪依旧无言地拍打着长长的防波堤。
当初为何离开，现在为何归来？
各种意义上的重逢交叉而成的十字路口，
理所当然地阻挡在他的面前。
“我应该……继续前进了吧。”
需要重新拾起的不仅仅是画笔，
面前无法回避的也不只是考试。
怀着对过去的迷惘和前进的决心，
少年回到了一切的起点，准备再一次出发。

于是，
在这个悠然的城市，
在这个寻常的夏天，
一场错不开的相逢，
一曲忘不掉的旋律，
人与人之间交错的命运齿轮，
缓慢却不可阻挡地开始转动。

制作：Gloria Works
发行：游戏吧
类型：文字冒险
发售日期：2013年第二季度
期待值：★★★



沈惜月
18岁，有着非同一般的绘画水准。很少与人交流，更多时候是戴上厚重的耳机，沉默地欣赏着音乐

何婉露
18岁，双目失明，性格温柔和善。现在和父母居住在一起，每天帮忙打理家务

林宁
22岁，从小时就和叶子翔及苏家兄妹熟识，典型的大姐角色，榜样前辈式的人物。母亲是著名美术杂志的总编辑，自己也决心投身美术职业，是叶子翔的美术启蒙老师

苏兰若
17岁，叶子翔的青梅竹马。就读于宜清市第一高级中学，正在高二升学高三的暑假补习中奋斗。因为记忆力出色，所以学习对她来说倒不是十分困难

叶子翔
18岁，《虹色旋律》的男主角。离开宜清市九年后重归故乡，刚刚下定决心参加美术高考并进行准备。虽然在美术上具有天分，不过多年来未曾进行系统练习的他，所面临的前景并不乐观

苏晓
21岁，苏兰若的哥哥，叶子翔的死党，正在某公司进行暑期实习。虽然平时总是一脸轻松，喜欢把笑容挂在脸上，但认真起来却是很靠得住的男性

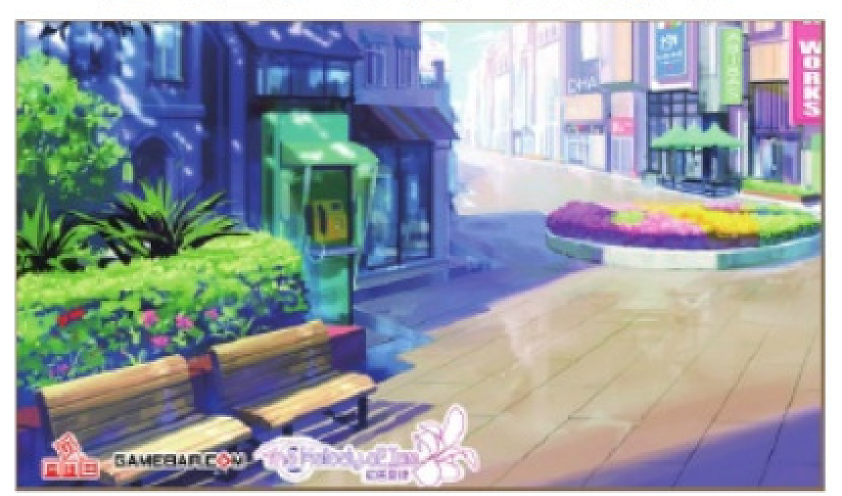
游戏细节

《虹色旋律》邀请了参与过《Little Busters！》《缘之空》等ACG作品音乐制作的Manack老师来负责游戏BGM，保障了整个游戏的音响效果水准。开发团队运用细腻的笔触绘制了精致的CG，场景与事件画面描绘得清新十足。作为一款恋爱主题的文字冒险游戏，《虹色旋律》有多位女主角穿插在整体的故事情节当中，每位女主角都有自己独特的个性。整体的故事情节以主人公的成长经历作为蓝本进行创作，并将现代都市背景下的校园生活和职场生涯相互结合形成故事主线，同时还拥有不少耐人寻味的特色细节，值得大家在游戏过程中仔细回味。游戏中的时间表设定相当缜密，不仅剧情中每一天的星期和日期数字有据可查，不同发展路线中每天的天气状况都保持着严格统一，甚至在不同故事主线中主角接触影响范围之外的角色行动也是一致的，攻略过程中不会遭遇莫名其妙的新变数。显然，不少有用的剧情信息都隐藏在不同的故事发展路线中，需要玩家自己去细心解读，很多东西都包含在细节之中。

《虹色旋律》的场景既有主人公们闲暇时间用来放松身心的篮球场，也有熙熙攘攘的购物步行街，更有对于他们来说最重要的地方——校园，生活环境可谓丰富多彩。不同的场景背后都有着各自的故事，例如叶子翔等人小的时候曾经有一阵子热衷于篮球，可是没过多久却又失掉了兴趣，也许这都是出于小孩子心性吧；这处篮球场以前只有一块场地大小，在小区整修之后则扩大到了四块场地并加装了探照灯。海石路的步行街本是地处海边的一条小路，多年以前路面由海滩的圆石铺就因而得名，现在这里已经成为宜清最繁华的商业街，步行街两旁各种店铺鳞次栉比，生活设施可以说是应有尽有；宜清一高身为宜清市最优秀的高中之一，升学率自然相当靠谱，学习成绩较好、家里又有一定经济基础的学生都会选择在这里就读——苏晓正是从这里毕业，而苏兰若如今也在这所学校读书。不过也正因为教学要求严格，正处于高二升高三期间的苏兰若正忙于暑假补课，一段段故事也从这些场景中不断地延伸展开。P



宁静的小区与喧闹的篮球场构成可鲜明对比，这里发生的一切会是一段难得的回忆



繁华的商业街与行色匆匆的人群，这里是否也会有美妙的邂逅？



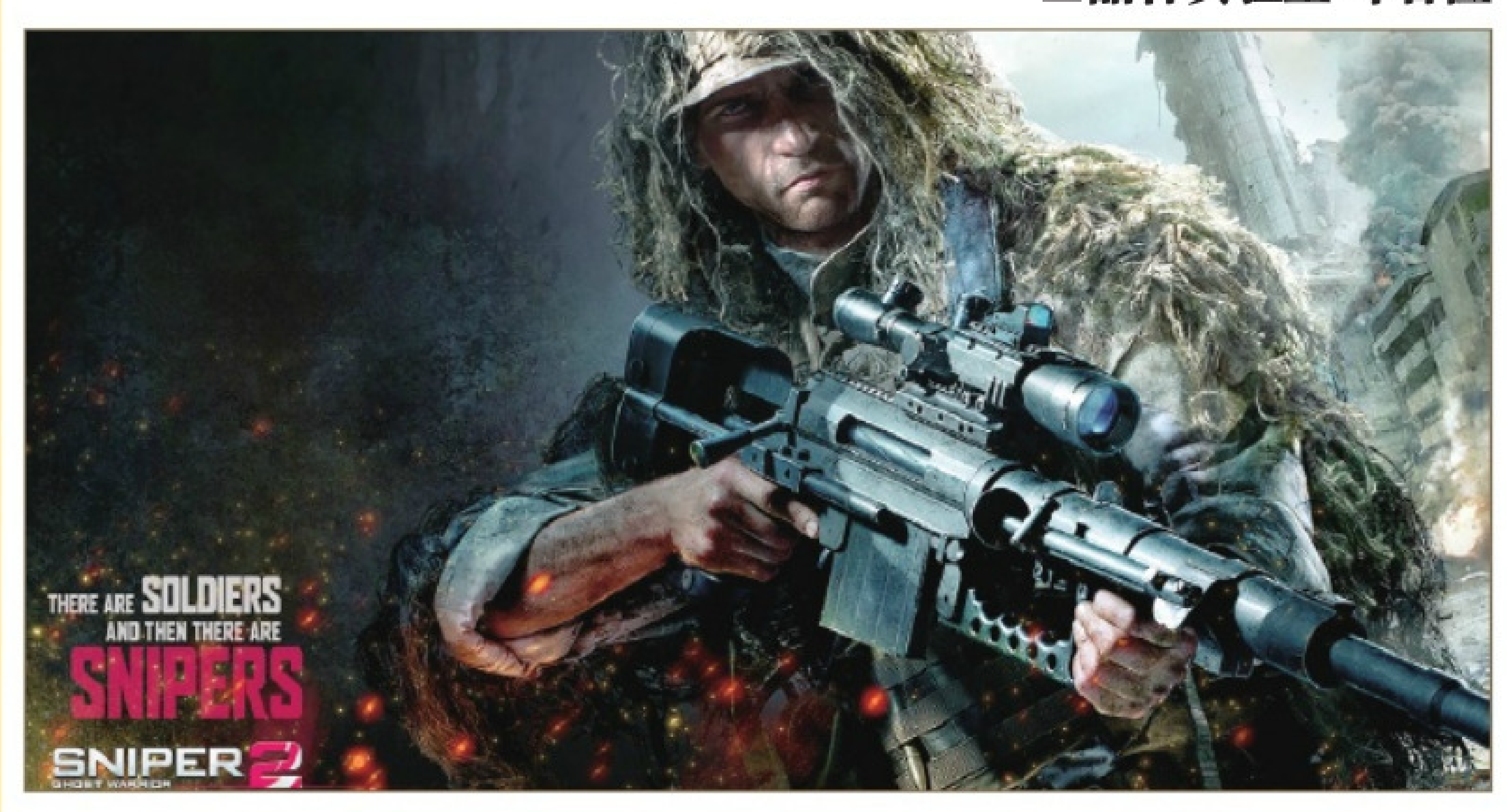
社会是人们的归宿，学校则是大家的起点，一切的故事都起源于这里

别傻了，伙计，跳票延期可不是值得吹嘘的成就。

狙击手——幽灵战士2

Sniper: Ghost Warrior 2

■晶合实验室 坏香橙



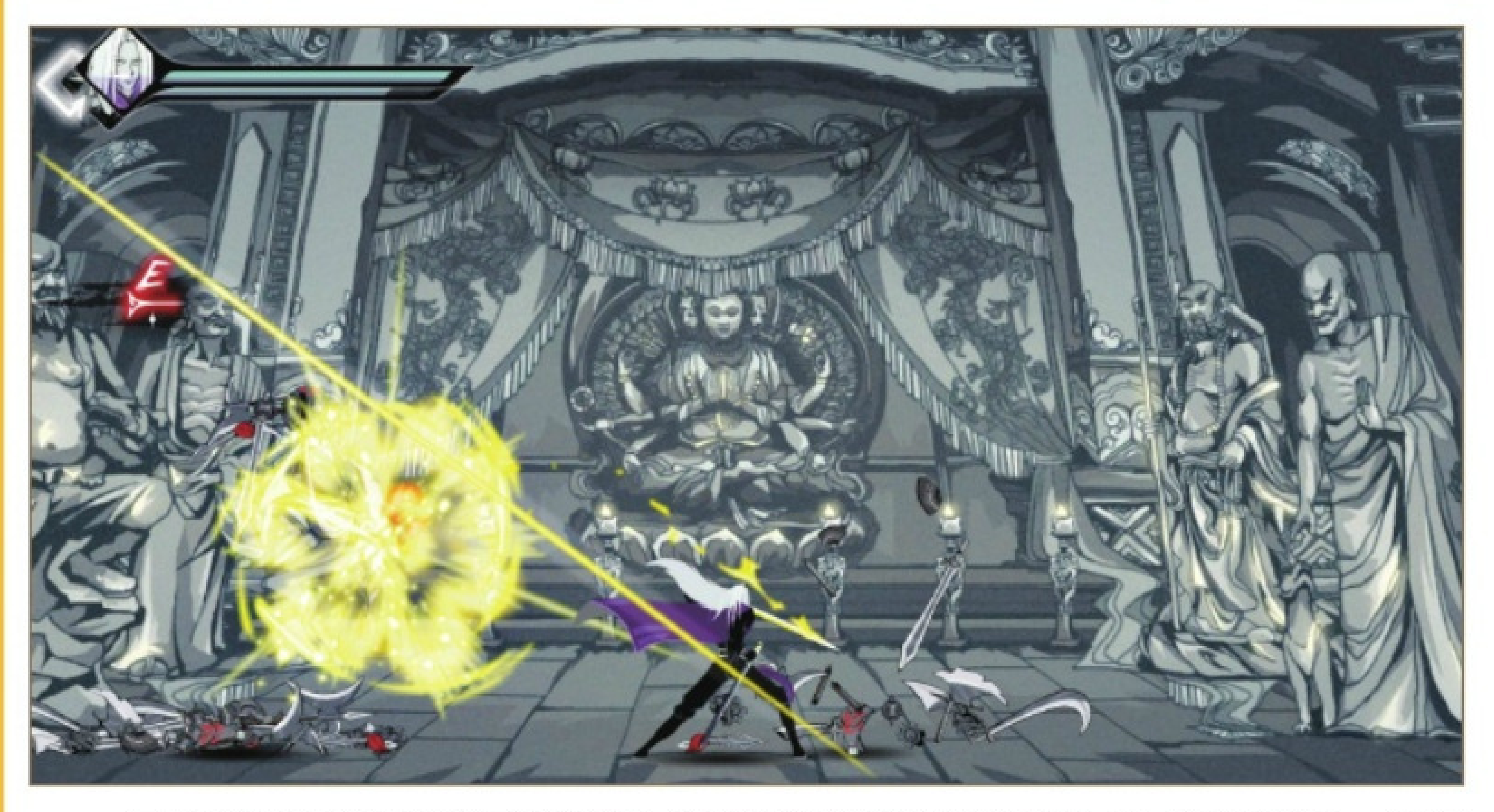
经过接近一年的跳票之后，《狙击手——幽灵战士2》的开发商终于把这部难产游戏的标题填入了2013年1月的发售报表中。和这个时代99.99%的商业游戏一样，采用CryEngine3引擎制作的《狙击手——幽灵战士2》官方宣传文档中充斥着空洞无物的夸夸其谈：丰富多样的游戏环境与隆重登场的车辆载具系统，忠实还原真实效果的狙杀射击体验，种类更多的技能与效果更加狂霸酷跩的狙击命中特写画面以及由专业作家撰写的剧情故事，诸如此类，不一而足。撇开这些毫无价值的宣传口号不提，对于广大玩家来说，这部姗姗来迟的作品最直接的吸引力恐怕要源自于“这次又会闹出多少笑话”——尽管系列前作《狙击手——幽灵战士》洋相百出的AI系统和充满破绽的程序架构实际上与非法破解的盗版有着直接关系，但“City出品，谨慎防雷”的印象已经在许多玩家的心目中深深地扎根。正因如此，尽管制作方强调数次延期仅仅是为了“进一步完善作品”，但实际效果如何，恐怕还得等游戏正式上架之后才会揭晓答案。P

制作：City Interactive
发行：City Interactive
类型：第一人称射击
发售日期：2013年1月15日
期待度：★★★

2013年的第一滴血，比以往时候要来得更早一些。

雨血前传——蜃楼

■晶合实验室 坏香橙



与平淡无奇的2012年圣诞节国外电脑游戏发售档期形成了鲜明对比，时隔一周的2013年元旦国产电脑游戏市场明显要热闹得多——当然这肯定与国内外游戏产业的实际环境有关系。不管怎么说，2013年的国产游戏势必会比波澜不惊的2012年更热闹，除了最醒目的“双剑”之外，一些近年来异军突起的全新系列也开始有条不紊地布下了新的棋路，《雨血前传——蜃楼》就是个非常典型的例子。与依旧保持着“武侠角色扮演”路线的“双剑”相比，《雨雪前传——蜃楼》虽然同样采用了武侠题材作为故事背景，但在系统架构上则有了不小的突破——这部新作居然变成了一部彻底的横版动作游戏。虽然乍看之下表现形式似乎有些不够前卫，但与写意十足的水墨风格画面以及节奏十足的打击音效结合之后，这种畅快淋漓的即时动作系统表现力明显要胜过“你来我往”的回合制架构。当然，画面效果仅仅是动作游戏水准的评价指标之一，另一项关键要素“手感”只有等诸位玩家亲身体验之后才能做出定论。无论如何，作为当今国产游戏业界值得关注的新秀之一，《雨血前传——蜃楼》敢于挑战新领域的态度无疑是正确的，不是吗？P

制作：灵游坊
发行：游戏吧
类型：横版动作
发售日期：2013年1月11日
期待度：★★★★

影音声色绘仙剑

——《仙剑奇侠传五前传》系列报道（五）

■北京软星“仙剑”制作团队



盼望着，盼望着，深冬的脚步近了，圣诞节与元旦相继到来了，“仙五前传”上市还会远么？到这里，我们的爆料节目也即将宣告谢幕，“仙五前传”马上要掀开它神秘的面纱，与各位亲爱的玩家正式见面了。在这最后一期的内容中，就让我们把最后的料统统下锅来爆一爆！这次我们会介绍“仙五前传”的游戏CG剧情特效、游戏音乐和剧情配音的相关情况。

影映华容

此次“仙五前传”的剧情CG由国内知名CG制作公司“大呈印象”倾力打造，力求呈现精致绝伦的动画影像。之前放出的两部宣传CG动画，已经得到了众多玩家的大量好评，微博转发量更是顺利破万。如果大家依然有些意犹未尽的话，那么就请期待“宣三动画CG”吧！

即便是短短几分钟的CG动画片段，在实际制作过程的每一步都需要开发成员投入巨大的精力才能完成：企划人员规划好CG的内容、时长、情感定位等初步设定，美术人员依照设定文档绘制动画分镜，之后还要进行多次讨论进行修改。万事俱备之后，最终定稿才





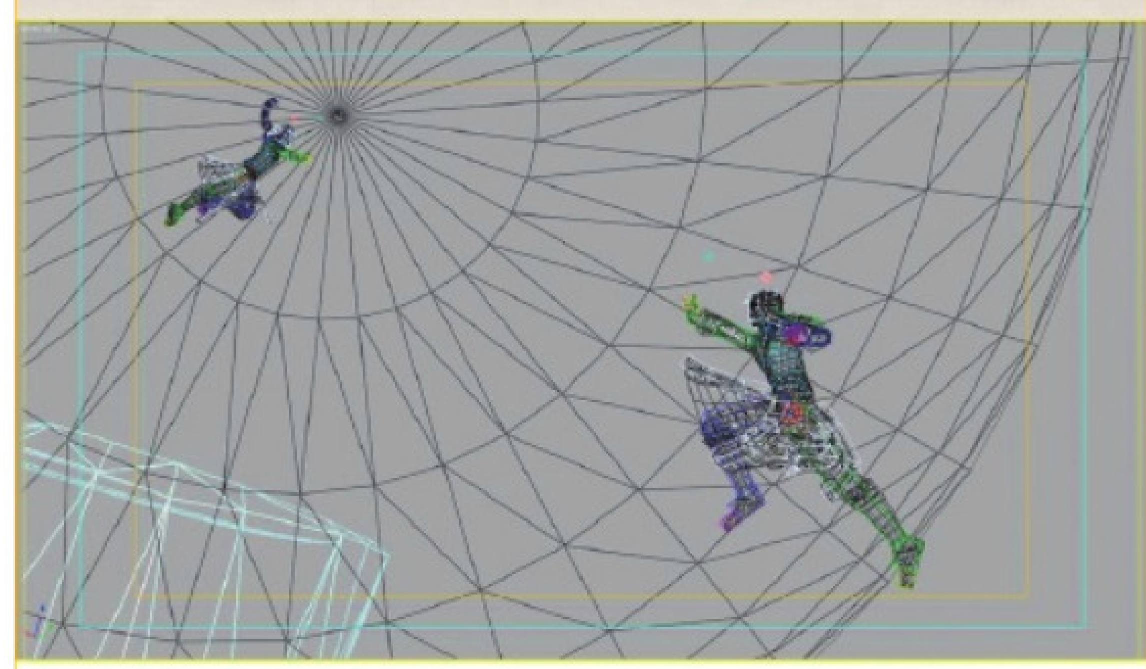
“仙五前传”CG制作演示之一，动画画面都是由手绘的分镜稿脱胎而生的





CG制作演示之二，同屏人数较多的画面更需要细致的调整









“仙五前传”流程特效画面的制作演示，每个环节都不能掉以轻心喔

会交给CG制作人员进行人物场景建模、动画制作和后期渲染等工作。动画样片制作完成后，还会再次进行审核、调整和细节优化。作为制作者，我们希望CG画面中角色人物的一个眼神、一缕发丝等细小环节的表现，都能达到最好的水准。浩大的工程制作凝结着众多制作人员的汗水，我们力争把游戏剧情中那些感人、震撼的情节用动画的形式呈现给大家，带给支持我们的玩家最优秀的影像体验。

CG情节内容的选择无疑让人十分纠结。在“仙五前传”的全篇故事中，我们选取了10处关键剧情通过CG来加以表现，被选中的情节必须要在感染力、表现力、剧情重要性以及段落跨度等多个方面同时符合要求。取舍抉择肯定是困难的，我们总是希望可以把更多的情节用CG来描绘。那么，最后到底是哪些剧情有幸能够以奢华的动态影像形式进行呈现呢？还请玩家到时候来游戏中寻找答案吧。

剧刻情浓

由于游戏CG的制作工程浩大，选取的情节数量终归有限，因此还有一些同样需要浓墨重彩渲染的故事情节，就交给我们的3D美术制作人员通过流程特效来全力表现了！

剧情流程特效的制作与CG基本相同，为了实现最理想的表现效果，需要负责特效、动作和场景的美术人员与企划配合协作完成：场景组制作必要的地图，将相关资料提供给特效组、动作组和模型组；由动作组为角色制作相应的动作，最后再由特效组完成对镜头和时间节奏的调整，并加上相应的特效效果；企划在游戏中调用美术制作好的流程特效，和美术一同检查画面效果，再进行部分微调。经过多次检查调整后，就得到了最终的游戏表现效果。

动态的光影，震撼的音乐音效再加上流畅的人物动作，能够更好地将剧情推向高潮。比如在第二部宣传动画中，龙溟倒提长锋大战骨蛇的那一段就是剧情特效的体现，是不是十分酣畅淋漓呢？

仙音绕梁

“昆山玉碎凤凰叫，芙蓉泣泪香兰笑”。音乐是可以超越语言进行心灵交流的美好概念，在优秀的仙侠类角色扮演游戏中，必不可少的就是带有浓浓古风的绕梁仙音。有了丝竹渐起的浓浓曲意，动人的情节才会久久萦绕在心间。音乐作为心灵共鸣的寄托，也给游戏打上深深的印记，优秀的游戏音乐能让大家久久传唱，比如经典的《蝶恋》。


“仙五前传”的大牌游戏制作人之一——曾志豪


另一位负责游戏音乐制作的重量级人物——吴欣睿


至于“仙五前传”的人声配音负责人，依然是我们都不陌生的张杰

“仙五前传”的配乐阵容可谓空前豪华，曾志豪、吴欣睿（大毛兽）、骆集益和周志华四位大师级的资深游戏音乐人，合力打造一场崭新的仙剑听觉盛宴。另外，本次“仙五前传”更制作了4首游戏歌曲——《牵绊》《有情燕》《只因有你》和《仙剑梦缘》，而歌曲的作词阵容同样也引人瞩目，除了曾经为“仙五”歌曲作词的唐家大小姐外，本次作词更有原创古风团队“墨明棋妙”的EDIQ，以及集词曲创作演唱全才的“小仙女”的徐颢菲。四首歌曲的演唱歌手分别是大家所熟知的《仙剑问情》演唱者萧人凤，“小仙女”徐颢菲，以及可爱的“仙迷”歌手苏彦霏。

此次“仙五前传”全新创作的曲目，涉及了亲情、爱情与友情等乐曲主题，囊括了暖心治愈、欢快活泼、沉静祥和、诡谲神秘和热血悲愤等多种曲风。结合琵琶、古筝、笛子和二胡等传统民乐元素与钢琴、提琴等西方器乐的表现手法，希望能让大家在体验游戏时，通过音乐的完美烘托对跌宕起伏的情节产生更加深刻的印象，对人物角色有更加的形象的理解，同时又有“如听仙乐耳暂明”的感受。

声色绘成

最后来说说针对“CV声控”们的福利吧（作为声控的笔者对于这项内容也是非常期待！）此次“仙五前传”的研发团队希望玩家能够在游戏的第一时间内体验到生动的剧情语音。游戏的配音导演则依然由负责过“仙五”“仙四”配音工作的知名配音演员张杰（阿杰）担任，同时云集配音界的众多优秀知名CV献声，例如姜广涛、季冠霖、凌云、刘露、陈浩、王凯、轻薄的假相和宝木中阳等众多CV将化身为“仙五前传”中的不同角色，为大家带来最最真实的情感演绎。

正式配音前首先要经过详尽的前期探讨和人物试音，CV声线与游戏人物的契合度是选取角色的重点。而在配音的过程中，配音导演、配音演员以及游戏的企划人员，会一起逐句推敲人物的情感个性，语气的轻重、语速的快慢、语音中情感体现的强弱，处处都能体现出众位一线CV的专业与敬业。（“仙五前传”的第三部宣传CG中，将包含大量的配音相关内容！）

特别要指出的是，在“仙五前传”中单是主要角色就多达10人，加上众多重要的配角，使得配音阵容也是颇为浩大，既有配音界经验丰富的众位老师们，也有近年来活跃网络的后起之秀。声控们可以聪耳辨声，听听哪一位角色的CV是你心中喜欢的那位演绎者呢。

小软趣闻·番外篇

最近，小软公司里荡漾起一波浓浓的加班热，跑游戏，守Bug，改Bug，大战Bug都是家常便饭！普通玩家和研发人员之间要切换自如！

笔者有幸跟棚参与配音的意见征集，不得不说配音演员的工作确实辛苦，深夜收工是家常便饭。看见配音老师们一丝不苟的专注状态，不禁让笔者对游戏的爱又多了一些。

“仙剑”系列的SNS“仙剑客栈”上线啦！想想把历代主角用食物拟人化一下……会是怎么样的感觉呢？一口咬下吧！还请大家多多关注哦。

企划的高频关键词是文字、镜头、脚本；美术是模型、贴图、特效；程序则是代码和一堆堆的……乱码。由此总结，全公司的高频词汇是：爱，仙剑奇侠传（还有Bug啊喂喂）。

到本期为止，我们的《仙剑奇侠传五前传》系列相关前瞻报道就要告一段落了。有关游戏的更多情况就邀请您在1月15号多多支持《仙剑奇侠传五前传》，在游戏中亲自体会了！感谢大家一直的关注和陪伴，下台鞠躬！

编者按： 在一月下的杂志里，我们还会为大家带来一篇“仙五前传”的重磅报道，是编辑部的试玩报告？还是……请诸位朋友拭目以待！

邀请玩家关注以下相关网页：

“仙五前传”官网： http://pal5q.baiyou100.com/2501000.asp
仙剑官方微博： http://e.weibo.com/palclub
仙剑官方论坛： http://bbs.pal-club.com.cn/forum.php
姚仙微博： http://weibo.com/yaosir1



使命召唤——黑色行动Ⅱ

□江苏 老黑
湖北 FAL
辽宁 枫红一刀流

虽是续作，却给人一种清新的感觉。《黑色行动Ⅱ》的故事叙述非常巧妙，将过去和现代两条线索交织起来，充满了悬疑、惊险和时代的沧桑感。前作的模式和特色基本保留，仍是扮演特种部队精英分子到全球执行任务，两代主角游历安哥拉、缅甸、也门、阿富汗等地方，领略不同地域的景物风情。故事讲述得起伏跌宕、扑朔迷离，战争场面气氛营造得细致逼真，只是主角的自由度非常有限，经常有身不由己之感，只能按照特定的路线行动，这也是《使命召唤》系列的一贯作法。

本作的亮点是在两条时间线上跳跃叙事，透过两代人身上发生的事件来寻根究源，探讨真相。并且在某些事件中面临多样的选择，这些选择对未来有着不可逆转的影响，甚至影响到最后的结局，提升了游戏的耐玩度。为了打出不同的条件和结局，玩家不得不重打一些关卡来改变故事线。游戏加入了突击部队系列的支线任务，它们的完成程度影响着世界势力的微妙格局，在任务中可以用战术地图来指挥部队，也可以扮演其中的单位参与战斗。另外，在现代时间线里，玩家可领略到各式各样的高科技装备和单位，例如壁虎手套、四翼无人机、远程监听器材、光学迷彩战斗服等，给玩家带来丰富、新鲜的体验。

CALL OF DUTY BLACK OPS II 点评：“黑色行动组”的三场战争

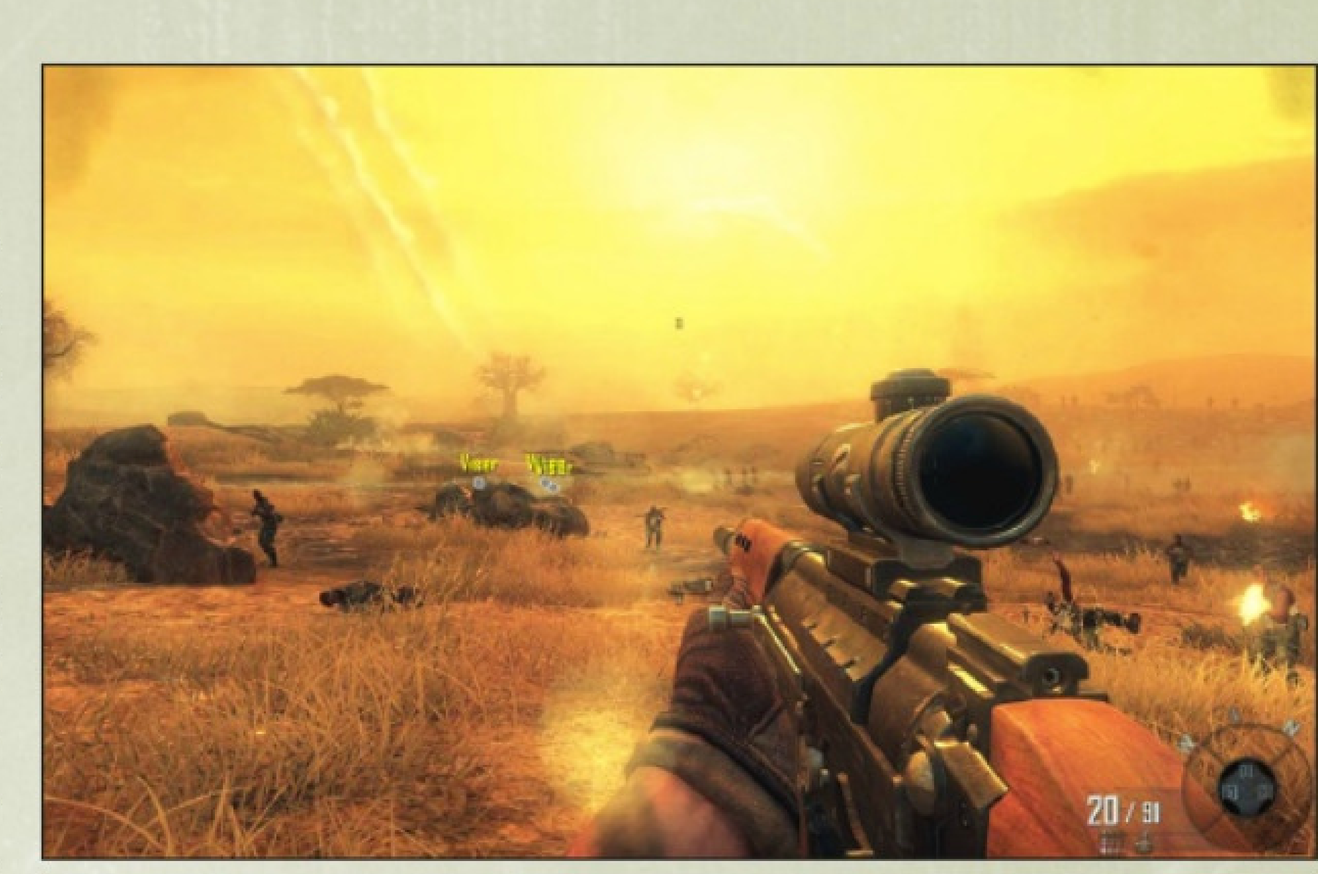
在《使命召唤——黑色行动Ⅱ》（以下简称BO2）中，梅森父子经历了三场战争——在第一次冷战中于中亚和南美斩断老对手伸出的魔爪，在第二次冷战中抗衡新兴的超级大国，在横跨近半个世纪的时空中同羁绊了两代人命运的对手进行残酷的较量。

伴随着BO2的推出，Treyarch工作室也要同时打响三场战争——在《黑色行动》初代单机战役狗血狂喷以及《现代战争3》以平庸化的表现惨淡收场的情况下，T组究竟是以“反正单机已经不是今日CoD的重点”为由选择放弃，还是用诚意和创意再次点燃“互动战争大片”的震撼？再者，网络对战人数至今依然是世界第一，但游戏机制，尤其是引擎的技术限制已经导致了严重的瓶颈，随着无脑枪、无脑冲和无脑蹲坑

的日益横行，CoD原本快节奏、高娱乐性的线上对抗越来越倒向轻度玩家，T组究竟该如何实现逆转？第三，T组独创的僵尸模式在很多玩家看来是唯一可以持乐观态度的要素，然而在以L4D为代表的正宗僵尸题材FPS的冲击下，他们究竟如何能够将这个小品性质的附加模式做大做强？

单人战役——情感驱动的战争大片

BO2的剧本沿袭了初代的黑暗、惊悚风格，其执笔者同为《蝙蝠侠——黑暗骑士》的编剧David S.Goyer，然而带给我们的观感却完全不同。BO以审讯室中的阿历克斯·梅森为中心人物拼凑“记忆碎片”，这种叙事风格其实并不适合FPS的表现方式。尽管故事环环相扣悬念丛生，然而在过分压抑的氛围之下，玩家很难融入到故事情节当中。同时，总是用闪烁、噪点、噪声给我们的主视角传播视觉污染的愤青主角，自然也很难得到认同。于是BO只能带给我们这样一种体验：一个精神病患者、一个独眼龙外加一个赤膊大汉，还有一个YY出来的毛子大叔组成的诡异团队，就这样硬桥硬马地杀来杀去。屏幕上不停的爆炸，不停的冲锋，不停地被打倒在地再爬起来，不停地闪啊闪，不停地掉帧，然后再无限循环这一过程……



游戏一开始的安哥拉内战，真正的人海战术大概就是这个样子

CoD单机设计真正的瓶颈在于它在创造“轨道射击”这一标准的时候，也被其捆住了手脚。你要做的自始至终都是从一个场景杀到另一个场景，将不断刷出来的AI杂鱼全部打趴下，在行动路线上都是由设计师规划好，永远也无需担心出现空血和没子弹的情况，此时的游戏方式已经与“打地鼠”之间没有什么本质的区别了，玩家需要做的已经不是体验射击所带来的爽快感，而是在流畅的过程中体验一种情怀。BO2的成功，恰恰就是让我们再次感受到了情绪上与剧中人物之间的互动。

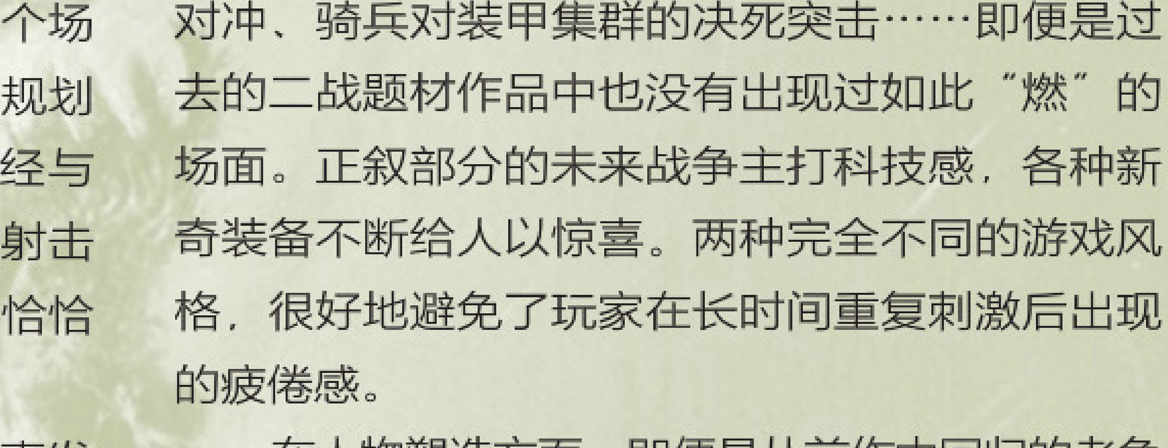
与前作故弄玄虚的叙事技巧不同的是，BO2是以人物情感为故事发展的内因，注重事件和行为背后的动机，从而让漏洞指数不低于以往CoD任何一款作品的本作，具有了强烈的戏剧真实。“昨天”和“今天”两条位于不同历史时空的叙事线索分工明确：闪回交代了老黑色行动三人组同恐怖大亨梅南德斯之间如此复杂纠葛的成因，正叙部分则着力表现长大成人后的大卫·梅森如何用自己的实际行动，来摆脱自从幼年以来一直困扰自己的心魔。二者在故事的叙述和人物形象的刻画上互为因果，相互补充。从游戏风格上来说，老伍兹叙述的回忆主打CoD最擅长的大场面——诸如游戏一开始的人海对冲、骑兵对装甲集群的决死突击……即便是过去的二战题材作品中也没有出现过如此“燃”的场面。正叙部分的未来战争主打科技感，各种新奇装备不断给人以惊喜。两种完全不同的游戏风格，很好地避免了玩家在长时间重复刺激后出现的疲倦感。



劳尔·梅南德斯的第一次出场，在被枪指着的情况下依然压迫感十足，最终也让老梅森屁滚尿流地跑掉了



T组在脚本触发和控场能力方面的不足在单机流程中体现得依然明显，这段船上战斗很容易出现卡死的情况



在人物塑造方面，即便是从前作中回归的老角色，也不再是形象单薄的“被洗脑者”“肌肉男”“墨镜男”。他们每个人都有英雄主义的表现，同时每个人在性格上也都有致命的缺陷。值得注意的是本作的大反派——“老梅”，不再是那种贴着脸谱化标签的传统坏蛋形象，在以梅南德斯为中心人物的英雄救“妹”任务中，我们看到的是一个有情有义，为了履行家庭责任感不惜牺牲一切的好男儿。在其领导的Cordis Die组织的成员看来，梅南德斯是身先士卒、信仰坚定的领袖。在“正面角色”看来，他又是不按常理出牌，却又善于把握敌人心理，处处占得先机的可怖对手。

之前，玩家们肯定都对BO2的单机内容产生过怀疑——连“现代”的内容都处理得狗血连连，未来战争岂不是更加胡来？其实，完全脱离现实的天马行空，恰恰是BO2顶级演出效果的主要原因——它立足于前作的人物关系，对故事、装备和氛围进行了彻底的重建，同现实已经没有多少瓜葛。前作溪山战役中出现在越南游击队员手中的一支加装有ACOG瞄准镜的AK-74U卡宾枪就足以让人吓得不轻，而在充满“反人类”黑科技的BO2中，任何人也无法从中嗅出有什么军事味道，这反而让制作者和玩家都丢下了所谓“真实感”的包袱，全身心地投入到这次充满想像力和娱乐性的狂热派对之中。

多人对战——为了团队的利益冲锋


在整体科幻风格演绎下，即便是猛犸坦克的乱入也不会有任何的违和感

作为拥有世界第一在线人数的FPS，CoD在短短数年之内就拥有了以“千万”为基数的庞大用户群。在之前的《现代战争3》中出现了一个很不好的信号，就是为了吸引轻度玩家而故意降低技术要求——人人都处于无限脆皮状态，先敌发现、先敌开火者都能搞死对手，几乎没有缠斗和“对枪”的可能性。于是新手都在全民蹲坑，老手全部都在热血冲锋。在射击游戏领域挖掘了几乎全部的市场潜力之后，在如何守住市场份额方面则依然需要走核心玩家路线，在调整射击系统上的第一步就是用游戏规则将那些蹲坑党逼出来，从对Ghost技能的调整就很容易看出他们的这种倾向。

本作在战术风格上的最大创新，在于“Perk 10”技能组合自选系统，如果你偏爱游击，可以将过去“鱼和熊掌不可兼得”的快瞄和长跑技能捆绑在一起。冲锋党甚至可以用副武器去更换附加的技能槽，对自己的速度和抗击打能力进行再强化。

从武器平衡性设计上，也可以看到游戏对冲锋流的重视。《现代战争3》中SMG（冲锋枪）挑大梁的情况得到了继承，“喷子”（霰弹枪）的使用范围也得到了很大的强化——不错的连发和上弹速度，最重要的是近距离一枪一个，受网速影响最小（尤其是在国内的网络条件之下）。加装重型枪管和红外瞄具后，再配合“Lightweight（加移动速度）+Toughness（减少被击中后的晃动）+Fast Hands（手雷快扔）+Dexterity（战术动作速度加快）+Engineer（自动识别敌人的装置）”的技能组合，霰弹枪完全可以让玩家找到“终结者”的感觉。

从地图设计上来看，熟悉IW组风格的玩家会觉得很不适应，虽然场景面积依然主打“中小户型”，但地图的立体化倾向非常高。以“游轮”为例，就分为舰桥、甲板和下层船舱三层。玩家们普遍反映地图的路线太乱，很多区域根本用不到，而且重生点的位置更是变成了一团乱麻，但这也是为了制约Camper们所付出的必要代价，毕竟现在很难再找到可以舒舒服服“钓鱼”的点位，你蹲的时间越长，被绕、被围的可能性也就越大。

从得分系统上来看，以往的Killstreak奖励同杀敌数直接挂钩，为了憋出连杀奖励，大家都安于当“拐角的英雄”。而BO2的Scorestreak系统则用不同等级的分数来评判你的战场行为，鼓励玩家去做对团队有益的事情，抢一个敌方的旗帜就能赚到200分，击杀确认模式下得到敌方的狗牌也有100分，而只是一次单纯的杀敌仅有50分的奖励，这一思路明显借鉴了竞争对手《战地3》，要求玩家基于任务的完成，而不是从个人利益角度去竞争“天生杀人狂”的桂冠。

除了透视瞄具以外，另一个“反蹲利器”就是被重点强化的无人侦察机（UAV）——第一个分数奖励就是UAV，可以看出制作组旗帜鲜明地反对“猥琐流”的决心和力度。一局对战，能够先召唤出两次UAV，并且能够有效反制对方UAV的一方，基本上就能让战局向歼灭战的方向发展，对敌方实施整盘压制。当然，BO2并没有彻底清除“蹲坑”现象，由于第一次UAV召唤时间明显比CoD7要晚（毕竟现在要靠累积分数，而不是两次连杀之后就能用），因此在游戏初期雷达上还没有那根可以让你全知全能的扫描线的时候，大家心理都没底，先动的一方往往要吃大亏，这反而助长了早期游戏的不平衡。不过我们也应该看到，种种具有针对性的设计，都说明T组已经找到了解决问题的方向，剩下的只是再调整和再平衡的过程。

僵尸模式——无厘头风格的腹黑式玩法

作为T组CoD游戏的一大标志，BO2的“僵尸”无疑是给人惊喜最大的游戏模式。

在Grief玩法下，中情局和疾病控制署的特工们需要在僵尸大潮的冲击下想方设法搞死对手，但他们不能以物理攻击方式直接杀死对手，而是需要通过各种腹黑策略（比如朝对方的队伍中丢一块“香肉”）来迫使对方犯错，然后通过僵尸来借刀杀人。虽然你没法朝着对立阵营开火，但你能够通过火力来拦阻和破坏他们的行动。



在僵尸旅行模式下负责开车的居然是一个机器人

Tranzit玩法并没有实现之前所宣传的开放式“沙箱”（Sandbox）效果，相当于用固定的公共汽车路线，将汽车站、餐馆、农场、发电站和银行5张地图串起来。然而与以往封闭地图下抵挡僵尸波浪式进攻的模式相比，探索乐趣、道具搜集、装备加工等系统让游戏的乐趣不亚于一款完整的僵尸题材动作游戏，浓浓的美式B片风格，也让整个游戏过程充满了无厘头式的黑色味道。

跨越30年的恩仇——《黑色行动II》剧情解读

相比于前作，《黑色行动Ⅱ》的剧情并不那么隐晦难懂。但由于T组在剧情上的独特设计，《黑色行动Ⅱ》却变成了最为复杂的一作，梅森父子在20世纪80年代以及2025年的故事线相互补充，最后才形成了一个相对清晰的剧情。由于本作在剧情中具有许多分支选择以及对应多种结局，所以想要一时理清全部剧情线索自然也不那么容易。接下来笔者就将通过两条时间线的人物以及剧情背景解读，进一步说明这部作品的剧情设定。

1980年代，黑色行动依旧

在前作中，伍兹（Woods）并没有和克拉岑科同归于尽，二人在爆炸中都失去了意识。最先醒来的克拉岑科将伍兹关押到了一个战俘营中等待其自生自灭，伍兹则凭借自己的能力成功越狱回到美国继续为CIA执行黑色行动。伍兹的亲密战友阿历克斯·梅森（Alex Mason）成了家并且有了一个儿子——大卫·梅森（David Mason），老梅森因为工作的关系，在自己的妻子，也就是小梅森的母亲死后，回到了CIA继续工作，因此父子关系并不融洽，小梅森对于自己的父亲一直抱有抵触情绪。



因为一个贪心的美国人而引起的谷仓大火改变了青年梅南德斯的人生

劳尔·梅南德斯（Raul Menendez）——他在尼加拉瓜的革命中度过了自己的童年，看到了美国支持下的反对者对他同胞的所作所为，这使得他的心里早就埋下了仇恨的种子。1972年，尼加拉瓜发生了大地震，梅南德斯家族失去了包括房子在内的大部分财产，四处流落的梅南德斯和妹妹何塞菲娜（Josefina）不得不到处寻找遮风避雨的住处。而最终，他们选择了那座决定命运的谷仓——有一个美国人为了骗取11000美元的保险金纵火烧毁了谷仓，虽然在谷仓中的梅南德斯和他的妹妹最终逃出火海，但何塞菲娜已被烧得面目全非，梅南德斯也因此对美国和资本主义文化埋下了深深的仇恨。在火灾事件过后，被仇恨驱使的梅南德斯和他的父亲决定重新开始，利用自己的资源经营毒品生意，并且因此很快发家致富，拥有了自己的小集团，可谓有权有势有钱，梅南德斯也得以用这些财富来抚养他重度烧伤的妹妹。然而好景不长，俗话说树大招风，由于梅南德斯家族的卡特尔垄断集团过于出名，在地下犯罪集团中“如同上帝一般的存在”引起了美国政府的注意，CIA岂是等闲之辈，一次不为人知的黑色暗杀行动就送梅南德斯的老爹下了地狱。

经历过数次打击的梅南德斯终于爆发了，他开始与军火贩子来往，购买大批军用物资，在阿富汗建立了一支属于他自己的私人军队，准备和西方国家进行抗争。1986年7月6日，梅南德斯在安哥拉与“安哥拉人民解放运动党”（即MPLA）联盟，在古巴的帮助下与美国人以及若纳斯·萨文比（Jonas Savimbi）的“争取安哥拉彻底独立全国联盟”展开内战。在此之前，伍兹带领的部队在一次任务中被梅南德斯俘虏，梅南德斯为了知道CIA的目的，在伍兹面前一个接一个地处决了他的部下，想借此让伍兹开口，最后却一无所获，梅南德斯最终将伍兹锁进了一个集装箱中等他自生自灭。



经历了人生悲剧的劳尔·梅南德斯，对西方国家埋下了深深的仇恨

就在同一时间，梅森和汉森得知伍兹失踪的消息，赶到了安哥拉展开救援行动，最终救出了伍兹。然而撤离需要无线电通知，梅森和汉森为了取得无线电台潜入一座村庄，遇上了在此和克拉岑科商讨军火事宜的梅南德斯。梅南德斯对美国人恨之入骨自然不肯乖乖就范，他破坏了电台，还试图用手雷和梅森同归于尽，但身手不如梅森，最后不仅没有伤到对方，自己脸上还吃了一颗子弹，导致右眼失明不得不换上假眼。梅森和汉森最终没能发出无线电，不过及时赶来的萨文比最终带领三人安全脱险。

此后梅南德斯暂时陷入了沉寂。就在此时，苏联开始了大规模的阿富汗入侵行动，仍然处于冷战阶段的美国和苏联暗地里展开了角逐。CIA派出梅森等人支援阿富汗圣战者组织对抗苏联入侵，以此换取圣战者组织关于梅南德斯的情报。就在此时，同样处于反苏联战线的中国也向阿富汗派出了特工赵天，中美两国特工联手帮助圣战者抵抗苏联的装甲部队。最终梅森一行人成功摧毁了苏联装甲部队，活捉了指挥官克拉岑科。仇人见面分外眼红，伍兹和梅森开始拷问克拉岑科，梅森由于被雷泽诺夫洗

脑的缘故，一直对抗着杀死克拉岑科的指令，克拉岑科吐露了若干情报后被杀死（吐露的情报数量由玩家控制的梅森决定），圣战者组织见到事情已经处理完成，马上翻脸对梅森一行人下手，原来圣战者也在为梅南德斯做事，一切都是梅南德斯的圈套。众人被丢进沙漠等死，却被随后赶来的雷泽诺夫（或者路人）所救。至于圣战者组织，在几十年过后，他们成为了美国最棘手的敌人——塔利班。


若纳斯·萨文比在历史上确有其人，曾任安哥拉人民联盟总书记，被称为上世纪西南非洲的乱世枭雄

意识到了一切都是梅南德斯在捣鬼，CIA又发起了一项黑色行动——联合巴拿马国防军前往尼加拉瓜抓捕梅南德斯，正在陪伴妹妹何塞菲娜的梅南德斯被巴拿马国防军士兵强行拖到野外，然而国防军将军诺列卡（Noriega，同样也是现实世界中存在的人物，上世纪80年代曾是巴拿马的实际领导人）背叛了他的部下和CIA，并没有将梅南德斯交给美国人，而是私下释放了他，这导致梅南德斯一路杀回住所，试图救出妹妹。梅森一行人并没有察觉到变故，直到伍兹看到梅南德斯大摇大摆穿过马厩，满腔怒火地试图冲上去，却被梅森一行人阻止，最终梅南德斯被汉森拦下，愤怒的伍兹无法控制自己的情绪，向梅南德斯疯狂开火，之后更是掷出了手雷，手雷落入何塞菲娜的卧室炸死了她，梅南德斯则在诺列卡的帮助下瞒天过海诈死逃脱。由于妹妹的死亡，梅南德斯将对西方国家的仇恨转移到了梅森等人身上，他发誓要梅森等人付出代价。

梅森本以为威胁已不存在，却不料看到梅南德斯再次出现在屏幕上，并且和诺列卡结盟，CIA再也无法容忍诺列卡。在“正义行动”开始后，梅森和伍兹接受了CIA的任务，这是两位主角的最后一次黑色行动，任务目标很简单：抓获诺列卡，彻底摧毁他的政治地位，并且最大限度降低诺列卡名下的起义。为此CIA进行了周密的部署，然而谁都没有意识到，前方是一个巨大的陷阱。

如果玩家在Old Wounds中坚持没有杀掉克拉岑科，克拉岑科最后会透露“梅南德斯在CIA内部有卧底”这个信息。梅南德斯正是利用这一点，命令卧底提前将大卫·梅森和汉森绑架到了巴拿马。梅南德斯开始强迫汉森向阿历克斯·梅森提供错误的信息，引导他们抓获诺列卡，然后将老梅森等人一步步引向死亡陷阱。

最终，老梅森中了埋伏，被诺列卡的手下绑架，另一边的伍兹则被汉森误导，误以为对方是梅南德斯，最终向老梅森射出了子弹，如果玩家射击老梅森的非致命部位，则老梅森将存活下来，如果射击头部等致命部位，老梅森将死亡，这也对应了两种不同的结局。无论玩家如何抉择，梅南德斯都将废掉伍兹的双腿并杀死汉森，最终1980年的黑色行动以悲剧收场。


诺列卡是个阴险狡猾的家伙，他不止一次背叛自己的军队并拒绝与美国人合作

未来时代，科技与智慧的对决

失去了父母的大卫·梅森由汉森的妻子以及伍兹抚养长大，大卫最终走上了和他父亲一样的道路，加入了美国海军，由于表现优异，进入了精英中的精英——海豹六组，最终成为了“联合特别行动司令部”（简称JSOC）的战地指挥官。

梅南德斯则在几十年内继续发展自己的部队，只不过他换了另外一种方式——2014年，梅南德斯以宗教的名义成立了一个名为“Cordis Die”（拉丁文，意为“审判日”）的网络组织，引经据典忽悠大众，很快就召集了近20亿信徒，其中还包括许多美国本土公民。梅南德斯化名为“Odysseus”（奥德修斯，古希腊人物，曾经在特洛伊之战中献上木马计，在此是对应梅南德斯的电脑蠕虫病毒）。在他的领导下，“Cordis Die”很快成为武装组织。另外，为了做战争准备，梅南德斯也开始大规模投资研发高科技武器。

在2025年，由于科学技术的飞速发展，各种高科技的出现让军事作战手段有了大规模的进步，例如可以标示敌人位置的Target Finder瞄准器，可以扫描障碍物后方敌人的MMS瞄


2025年的战斗中，四足步行机甲战车成为了主力部队

准器。当然，最为重要的是无人机等各种机器人辅助作战工具的出现。四足步行机甲利爪（CLAW）带有厚重的装甲，普通的枪弹无法伤其分毫，同时利爪自身带有一挺加特林机枪和榴弹发射器，足以对付大部分的威胁。MQ27-Dragonfire（又名Quadrotor）是一种小型飞行机器，可以在空中飞行，并且带有小型机枪和飞弹发射器，在清理步兵时非常有效。至于UAV无人机这种MW和BO系列中的常客，必然是美国军队的中坚力量。



梅南德斯在地下建起武器研究设施，为了对抗西方世界，他早有准备

科技虽然在进步，但相对应的也要付出代价，制造这些昂贵的作战机器需要许多价值不菲的原材料，稀土就是其中之一，美国需要大量的稀土资源用以维持战争机器的运转，但世界上最多的稀土资源分布在中国，以至于中国垄断了全世界95%的稀土资源（这点与现实世界中的情况截然相反）。因此为了自身的利益，美国开始向中国示好，以维持两国的良好关系。

但对于梅南德斯而言，中美两国的结盟显然不是一个好的结果，这加大了他摧毁资本主义世界的难度，因此他找到了赵天。当年的毛头小伙赵天如今早已是SDC联盟（战略防御联盟，由多个国家组成）的首领。赵天在中国高层中的人际关系并不太好，按照布里吉斯（Briggs）上将的话来说，“他就是一只特立独行的臭猫”。赵天领导的SDC对周边国家例如阿富汗、印度和伊朗进行侵略和施压，试图将他们纳入SDC的版图，如果一切得逞，最终俄罗斯也将加入SDC，将导致新的东西对峙局面形成，从而引发第二次冷战。这也正是梅南德斯希望看到的，两个超级大国阵营的对峙将会使他更容易摧毁资本主义世界。

在Fallen Angel的结尾，大卫·梅森会遇到同样在寻找梅南德斯的赵天，只不过赵天隐瞒了自己的真实意图，他并没有向大卫·梅森痛下杀手，反而放过了他和他的战友。但在窃听中可以得知梅南德斯和赵天的结盟意图，赵天也试图从梅南德斯手中回收美国的无人机，希望从中获取情报和利益。

为了防止梅南德斯的诡计得逞，梅森在奥巴马号旗舰上通过远程指挥海豹部队阻止SDC对周边国家的入侵行动，如果任务成功，遭到侵略的国家就会帮助美国一同对抗SDC，最后海豹部队会在一次埋伏突袭行动中消灭赵天，终结SDC的侵略行动，失去领导人的SDC会被中国高层接管，同时除掉赵天的举动也会让梅南德斯失去一个盟友，让中美两国得以彼此信任，并且在之后相互帮助对抗梅南德斯的阴谋。

花开两朵各表一枝，梅南德斯这边也没闲着，他在JSOC内的卧底萨拉扎尔（Salazar）一直在向他报告着美国的一举一动。自认为时机成熟的梅南德斯开始研发病毒程序，准备以此控制美国的无人机战斗群，病毒的研发需要人才的支持，因此梅南德斯看上了一位代号为卡尔玛（Karma）的计算机高手。JSOC在进入Colossus之后通过计算机终端也得知了卡尔玛的存在。大卫·梅森和劳尔·梅南德斯的手下双方在歌舞厅展开激烈交火，卡尔玛最终被梅南德斯的手下DeFalco带走（如果玩家速度够快也可以将其救下）。但无论卡尔玛是否被带走，梅南德斯最终都会研发出病毒程序。

一切准备就绪的梅南德斯最终开始了行动，他早已得知潜伏在Cordis Die内部的JSOC卧底法瑞德（Farid）的真实身份，却故意避而不谈，反而利用法瑞德向梅森的战友哈普（Harper）发送错误讯息，导致哈普中了圈套，座机被击落，自己也因此被俘。梅南德斯给了法瑞德一个选择，让其击毙哈普以表示自己的忠诚，哈普也可以趁其不备反击梅南德斯，但最终会失败并牺牲自己。

梅南德斯最终放弃抵抗被梅森俘虏，被带到海军旗舰奥巴马号上接受了审讯。与此同时，Cordis Die的成员乘坐一架民用客机，通过伞降的方式袭击了奥巴马号，梅南德斯在萨拉扎尔的帮助下逃出牢房并进入总指挥室，他打倒了布里吉斯上将，向奥巴马号的系统上传了病毒程序，从而获得了绝大多数无人机的控制权，一切完工之后梅南德斯脚底抹油溜之大吉，留下了一团混乱的奥巴马号。

原来被俘只是梅南德斯早已制定好的计划，他利用自己在奥巴马号上的机会取得无人机系统的控制权，从而展开对资本主义世界的报复。他准备操纵一部分美国无人机向中国发起攻击，试图通过此举引发中美大战。而另一部分无人机则调转方向朝洛杉矶进发，那里正在召开G20峰会，各国首脑齐聚一堂，如果要打击资本主义世界，消灭他们的首脑是最简单也是最为行之有效的方法。

最终，美国人引以为傲的科技产物成为了他


赵天有点像《现在战争2》当中的羊倌，他统领SDC自立门户试图扩张势力

们最大的敌人。大卫·梅森猜到了梅南德斯的意图，在洛杉矶一边保护总统等政要人员，一边同Cordis Die武装人员及无人机作战，最终艰难获胜。

由于意识到梅南德斯还会发动其他攻击，而且无人机集群也将马上向中国发起进攻，美国人和JSOC查到了控制无人机的终端来源——海地，于是梅森和JSOC对海地发起了最后的进攻，试图切断梅南德斯对无人机的控制权。

虽然JSOC成功攻入梅南德斯的基地，但无人机的控制终端并不在此处，仍无法解除梅南德斯对无人机群的控制权。而梅南德斯眼见美国人已经杀到眼前，索性展开了一场直播演说，然后启动了无人机自毁程序，将美国的无人机武力全部摧毁（此举也可以算是他打击报复了美国），并试图逃离现场，但最终被大卫·梅森追上并打倒。



劳尔·梅南德斯的生死对应着游戏的多重结局

此后选择是否杀掉梅南德斯，以及依据玩家在之前游戏过程中的选择，会产生4种不同的结局（详见后文流程攻略）。

通过多线式剧情展示世界观，这在CoD史上还是第一次，能够同时操控几线剧情的T组在关卡设计上也有了一定的进步，也许在以后的作品中，“黑色行动”将会变得越来越复杂，同时也越来越有趣。

CALL of DUTY BLACK OPS II 《黑色行动II》全挑战、全结局流程攻略

关于挑战：每个关卡有10项挑战任务，挑战列表可在关卡的“生涯记录－挑战”中察看。完成其中的5项挑战可解锁一把武器，比较简单的是收集全部情报，以及利用特殊道具和手段杀敌的挑战，在本攻略中会标注所有情报、特殊武器道具的拿法，提示某些挑战的完成地点，余下的挑战由玩家自行探究。此外，只有在装备了开锁工具的情况下，主角才能在看见一些门或箱子的时候，屏幕上会显示“使用”的字样，因此每关都务必要带上工具以完成特殊事件。

精品	总评 8.8
制作	Treyarch
发行	Activision
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.7
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.0
创意 Creativity	8.5
剧情 Story	8.7

关于结局：本作将面临很多选择，这些选择会对后续的剧情带来影响，从而达成多样的结局。本攻略致力于达成完美结局，在每个选择点都会予以提示和说明。

关于突击部队任务：随着故事线会依次解锁3个突击部队任务——幽灵作战基地、海滩和简易爆炸装置，分别帮助印度、伊朗和阿富汗对付战略防御联盟的攻袭。这3个任务必须在第7关“和我受苦”之前完成，并且要求完美完成才可以，若任务结果显示“仍在危险中……”，则需要重新完成，若显示“成功抵抗战略防御联盟的进攻”才算完成。若在第6关“业障”中没能及时救出卡尔玛，则会解锁任务“第二次机会”，可在此任务中救出卡尔玛。若在第5关“堕落天使”监听梅南德斯的谈话比较完整，采集到超过450T的数据，那么就会解锁任务“派遣”，在此任务中击毙赵天，此任务必须在第8关“阿基里斯之纱”之前完成，否则中美关系交恶，突击部队任务将失败中断。

第1关 浴血胜利（Pyrrhic Victory）

时间地点：安哥拉，1986
扮演角色：阿历克斯·梅森
任务目标：拯救伍兹

故事开始于2025年大卫·梅森（小梅森）遇到了老迈的弗兰克·伍兹，他是阿历克斯·梅森（老梅森）的亲密战友，现在已经瘫痪在了轮椅上。小梅森听

伍兹讲述过去发生的事情，希望能了解父亲之死的真相。

伴随着伍兹的回忆，时间回溯到1986年。老梅森接受中情局和国安局的邀请，前往非洲的安哥拉共和国执行一项救援任务。不久前，伍兹率领一支小队前往歼灭位于安格拉的武装走私团伙，结果音讯全无。

关卡开始，老梅森从政府军首领萨维比手里接过一把战刀，用它清理15名敌人达成挑战。在战场的右侧有辆倾覆燃烧的战车，打开它拿取特殊武器——迫击炮弹，可当手榴弹投掷，用它轰杀5名敌兵达成一项挑战。在燃烧战车旁边的弹坑里拾取情报（1/3）。



从驳船的集装箱里救出奄奄一息的伍兹

清掉敌军的追击炮小队，呼叫空中支援，控制哈德森的直升机摧毁战场上标注的坦克，此过程中出现敌军机枪手，致使直升机撤离现场，梅森将两名吉普车上的机枪手清除，再次用直升机摧毁坦克，若能用直升机摧毁战场上所有标注的坦克则可达成一项挑战。

萨维比的手下带回情报，说伍兹被尼加拉瓜的军火走私商抓获，被关押在库邦戈河的一艘运输驳船上。老梅森搭乘哈德森的直升机跳落到那艘驳船上，清除敌兵后打开箱子拿取一件防爆夹克，它可以降低爆炸的伤害。

河面上出现敌人的舰艇，用甲板上的机枪将5艘敌舰击沉达成挑战。爬到上层甲板，在墙边拾取情报（2/3）。在下层打开集装箱，里面横七竖八倒着腐臭的尸体，在其间找到奄奄一息的伍兹。

空中出现敌军直升机，到集装箱旁边拾取火箭筒将其摧毁。跳到河里救起伍兹，扶着他逃往丛林。前方的村落废墟里有些武装分子，在训练小孩子充当炮灰。这里要紧随哈德森行动，如果被敌人发现则任务失败。

穿过废屋，哈德森留下照顾伍兹，老梅森要自己前往通讯塔那边找电台，联络萨维比帮忙撤离。不远处是间工具屋，撬门进去拿到捕兽夹。进入通讯室遇到武装走私集团的首领梅南德斯，他就是后来恐怖组织“唤心之日”的首领，也是本作最凶狠的反派人物。梅森的枪火炸伤了他的右脸，而梅森则被他的手雷炸出屋外。之后连忙和哈德森、伍兹会合，三人一道逃离村庄。此时大批敌人尾随追击，这里可以达成3项挑战任务，其一是用捕兽夹杀掉10名敌人，其二是将迫击炮弹放到捕兽夹上制成简易地雷杀死4名敌人，其三是爬到途中树上的狩猎平台击杀20名敌人。在丛林的开始位置有两座狩猎台，左边的那座狩猎台上有情报（3/3）。逃到河边遇到赶来接应的萨维比，任务完成。

第2关 铈元素（Celerium）

时间地点：缅甸，2025
扮演角色：大卫·梅森
任务目标：获取稀土元素

时间跳回2025年，主角是小梅森，他和队友前去调查恐怖组织“唤心之日”的研究基地。关卡开始后身在悬崖峭壁之上，和队友哈普腰系绳索，按照QTE指令完成摆荡绳索、用壁虎手套吸附壁石的动作，经过3次的摆荡落身到一处石崖，和队友萨拉扎尔、克罗斯比会合。

在崖边打开滑翔服，纵身跳下悬崖，于风雨中朝远方滑翔。这里要滑动鼠标控制滑翔的方向，避免撞到山峰上。穿过一道狭窄的洞口，按提示打开降落伞，降落到左前方的石崖上。

前方的基地里有敌兵的绰约身影，他们装备有光学迷彩服，具有隐身效果，用某些武器的瞄准模式能扫描到他们的存在。杀进基地停机坪，这里有一架直升机正要起飞，立刻从它的左侧冲过去，侵入第二架直升机，用上面的机枪摧毁要起飞的直升机达成挑战，用机枪射杀10名敌人达成另一项挑战。

清完停机坪的敌兵，跑到旁边的小屋从桌上拾取情报（1/3）。越过停机坪遇到2座岗哨枪塔，用EMP手雷将它们熄火再摧毁之，达成挑战。往前是一片遗迹废墟，墙上被恐怖分子安装上了炸药，引爆它们可以轰杀附近的敌兵。



击爆氮气罐瞬间冻结附近的敌兵和防御机器人

破开神庙大门，里面是座现代化的研究基地，走廊右边的箱子里有光学迷彩服，穿上它启动隐身射杀30名敌兵达成挑战。往前遇到ASD（自动防御机器人），用EMP手雷使之失效，清完前厅的敌兵进到左边的办公室，从桌上拾取情报（2/3）。

沿走廊和房间清敌，乘电梯到下层，射爆氮气罐摧毁两个ASD达成挑战。跑到墙边的封闭舱

释放一个ASD，一直保护它到关卡结束不被摧毁可达成挑战。

有只储藏柜里发出奇怪的声响，从中解救出磁力科学家埃里克，他说是被梅南德斯抓来研究稀土元素——铈，他还提到了一种特别恐怖的武器“业障”。三人正要进入实验室，身后出现大批敌兵。优先摧毁高处的2座枪塔，地面有几个氮气罐用来摧毁ASD。清完这批敌兵，进到上层的办公室从桌上获取情报（3/3）。

进入实验室，从埃里克手里拿到铈元素，这时敌军杀到，埃里克被杀。小梅森逃离实验室，将铈元素交给布里吉斯上将。

第3关 往日旧伤（Old Wounds）

时间地点：阿富汗，1986

扮演角色：阿历克斯·梅森

任务目标：收集关于梅南德斯的情报

达成完美结局条件：彻底审问克拉岑科，获悉中情局可能有内鬼。



在审讯克拉岑科的时候，要抵制住自己的杀意直至审讯完成

老梅森和伍兹来到阿富汗，经由中间人赵天的引荐，前去会见圣战组织的领袖，希望能找到“唤心之日”的首领梅南德斯的下落。

在沙漠中见到赵天，此时先不要上马，往马匹旁边的石壁走，从骨骸上拔出一把锈迹斑驳的古剑，用它杀死15名敌人可达成一项挑战。策马沿沙漠前行，在赵天的引领下来到圣战组织的基地。在总部洞穴见到组织领袖拉曼，哈德森答应帮他们抵御俄国人的进攻，来换取梅南德斯的情报。

谈话完毕，从洞穴的墙边木箱上拿到情报（1/3），在洞口有道木门可以打开，从中拿取特殊武器——迫击炮弹。骑马来到基地门口，看到俄兵已经攻打过来，此时扔迫击炮弹摧毁空中的敌机可达成一项挑战，若是错过这次机会，可以在前往弹药库的绳桥那里再炸。

离开基地往正前方奔跑，在石头尖塔附近有面红旗，在旗边的地上拾取情报（2/3）。赶往西部的防御据点，沿途用马撞飞10名敌人达成一项挑战。据点是一座村庄的废墟，从箱子里拿取反坦克地雷，将它埋在路口摧毁一辆坦克达成挑战。

从村庄的岗楼箱子上拾取毒刺火箭筒，用它摧毁进攻的坦克。跑到村口埋设地雷，用它摧毁附近的建筑垒起一道路障，阻止西线进攻的俄军坦克。赶往基地，途中会遭遇大量敌兵、直升机、飞行炮艇和坦克的袭击。找到弹药补给点拿火箭弹，使用手动瞄准模式摧毁直升机或炮艇达成一项挑战，用火箭筒的手动瞄准模式轰杀25名敌人达成另一项挑战，也可以达成撞飞敌人的挑战。



阻击试图接近网络服务器的敌兵

基地一时无虞，赶往东部夺取被俄兵攻占的弹药库，赶到绳桥的一侧洞口取情报（3/3）。继续用火箭筒轰击敌军直升机，顺沙谷清理涌现的俄兵。返回基地，俄军装甲部队气势汹涌地冲了上来，老梅森和伍兹跃马横刀冲了过去，将迫击炮弹塞进了敌军的坦克，并将俄军首领克拉岑科生擒活捉。

进入审讯环节，老梅森有数次冲动要枪杀克拉岑科，此时需连续按F键克制冲动，完成审讯得知梅南德斯在中情局里有卧底。

将克拉岑科击毙后，拉曼突然变脸，说美国人才是他们的真正敌人，将梅森、伍兹和哈德森抛弃在荒凉的沙漠中……

★突击部队任务：幽灵作战基地（FOB Spectre）

时间地点：印度，2025

任务目标：从战略防御联盟的攻击下保卫设施

达成完美结局条件：成功保护前线指挥基地“幽灵”，印度免受战略防御联盟入侵。

先进行简短的训练，按对应的数字键来切换作战单位，按Tab键来扮演该单位，按数字键4来指挥所选单位抵达目的地。

这个任务是要防守3个战略要点，由于兵力有限，建议只在临近的两处战略点防守。切换到兵种的视角亲自战斗会有更高的机动性和杀伤效果，当敌方有利爪机器人出现时，切换到有火箭筒的士兵来轰毁。若是有两处战略点失陷，会出

现新的任务目标——前去保护网络服务器，解决掉所有试图接近服务器的敌兵。

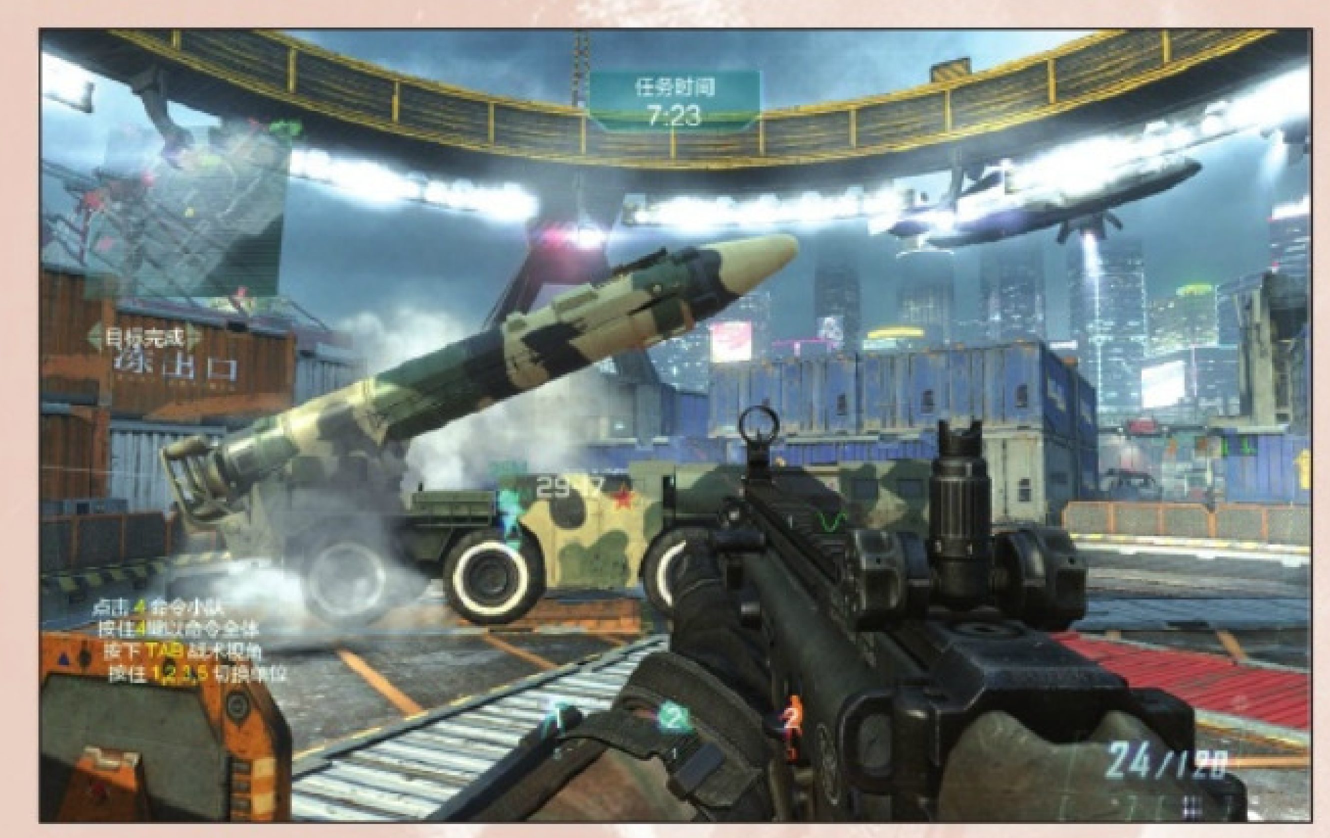
★突击部队任务：海难（Shipwreck）

时间地点：伊朗，2025

任务目标：摧毁运送东风超音速巡航导弹的运输船

达成完美结局条件：摧毁运输船，伊朗免受战略防御联盟入侵。

任务开始后将所有兵力调派到中央的导弹发射车附近布防，切换到一名士兵到两侧的激光防御装置放黑客入侵设备，它们比较容易攻克，而中间的发射车附近会出现大量敌兵，防守直到入侵完成。最后用鼠标控制导弹的飞行路线，摧毁码头停泊的货轮。



放置黑客装置入侵导弹发射车

第4关 时间与命运（Time and Fate）

时间地点：尼加拉瓜，1986

扮演角色：梅南德斯、阿历克斯·梅森

任务目标：保护梅南德斯的安全

达成完美结局条件：彻底搜索据点，获悉中情局可能有内鬼。

梅南德斯站在窗前望着外面的明媚的阳光，转身看到床上的妹妹何塞菲娜仍在熟睡中，这时传来了敲门声。开门正要训斥手下，不想政府军一拥而入，将梅南德斯给控制住……

苏醒过来见到政府军的首领诺列卡，梅南德斯上前将他击倒，这时闻听村庄里传来妹妹的惨叫，于是发疯似的朝庄园奔去。

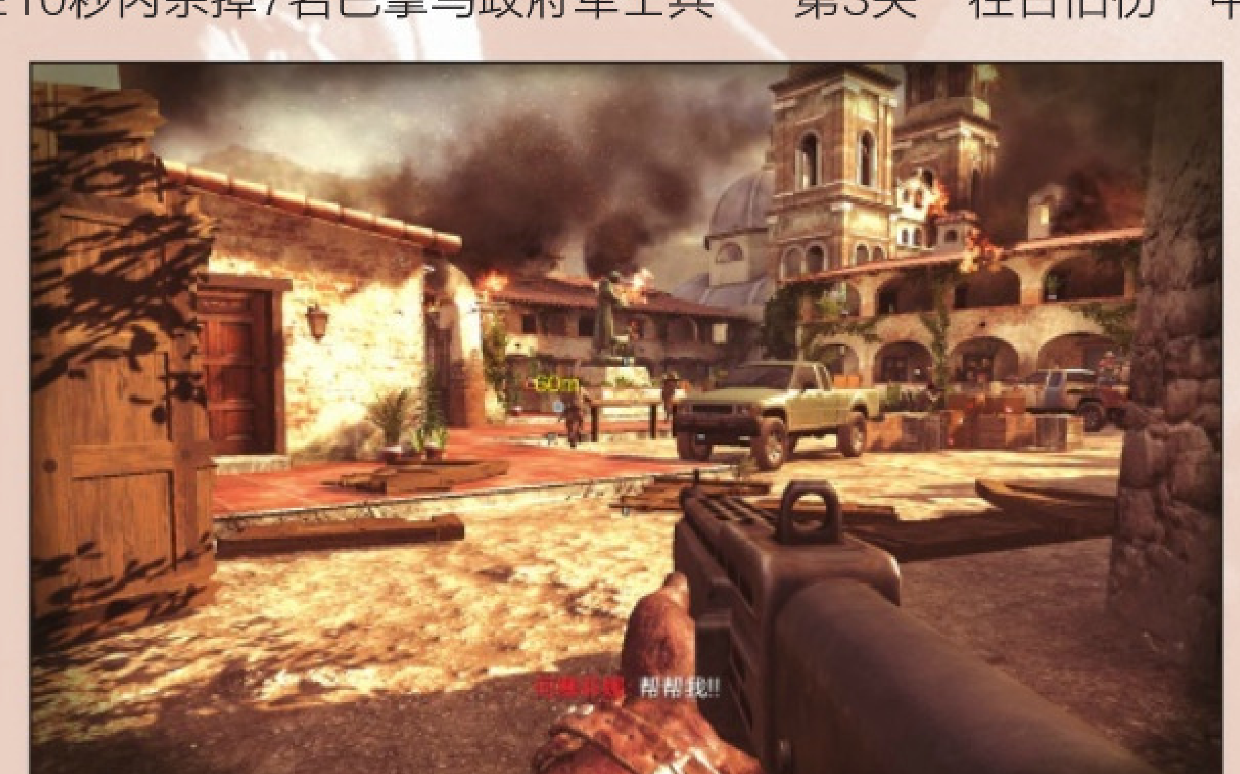
此时的梅南德斯处于暴走状态，一路清理村庄里的政府军，当濒临死亡的时候会挥舞战刀斩敌，用霰弹枪在10秒内杀掉7名巴拿马政府军士兵可达成一项挑战。进到谷仓躲开受惊的马匹，在出口附近的马车上拾取情报（1/3）。

冲进庄园大门，用卡车上的机枪射杀8名敌兵达成挑战，若于2分20秒内抵达何塞菲娜的房间可达成另一项挑战。冲进走廊后被哈德森按住，眼看着一枚手雷从走廊的另一端飞来，弹进妹妹的房间炸响……

时间回到15分钟前，梅森、伍兹和哈德森站在村外看到梅南德斯被带走，于是前去保护他。过河后进入村庄，从民居楼里找到一些燃烧瓶，用它烧死12名贩毒民兵达成一项挑战。往前会有一辆吉普车冲过来，及时击毙司机致使车辆撞毁，达成挑战。

在路上打开一间车库，从里边拾获迫击炮弹，用它轰杀10名贩毒民兵达成挑战。来到庄园外，右边的塔楼可以爬上去，在3层的箱子上拾取情报（2/3）。来到塔楼的顶层换狙击枪，清掉对面阳台和两边塔上的敌人。来到庄园前庭，爬进梅南德斯的可卡因仓库。

仓库里有间武器库，在里面可找到一把战刀，用它斩杀10名贩毒民兵达成挑战。消灭大厅里的敌兵，在末端左边的屋子里拾取情报（3/3）。继续前行看到民兵纵起大火，如果在第3关“往日旧伤”中彻底审问完克拉岑科，此时往屋子的右边走可从桌上拾取一份文件，找到梅南德斯和中情局卧底联系的证据。如果此前没有彻底审问克拉岑科，则这份文件会被大火焚烧。


暴走的梅南德斯杀回庄园解救妹妹

来到走廊，伍兹看到对面的梅南德斯，不顾老梅森的拦阻朝他扔出一枚手雷，手雷被墙壁弹进何塞菲娜的卧室炸响……

第5关 堕落天使（Fallen Angel）

时间地点：巴基斯坦，2025

扮演角色：大卫·梅森

任务目标：收集梅南德斯的情报

达成完美结局条件：揭秘赵将军秘密会议细节。

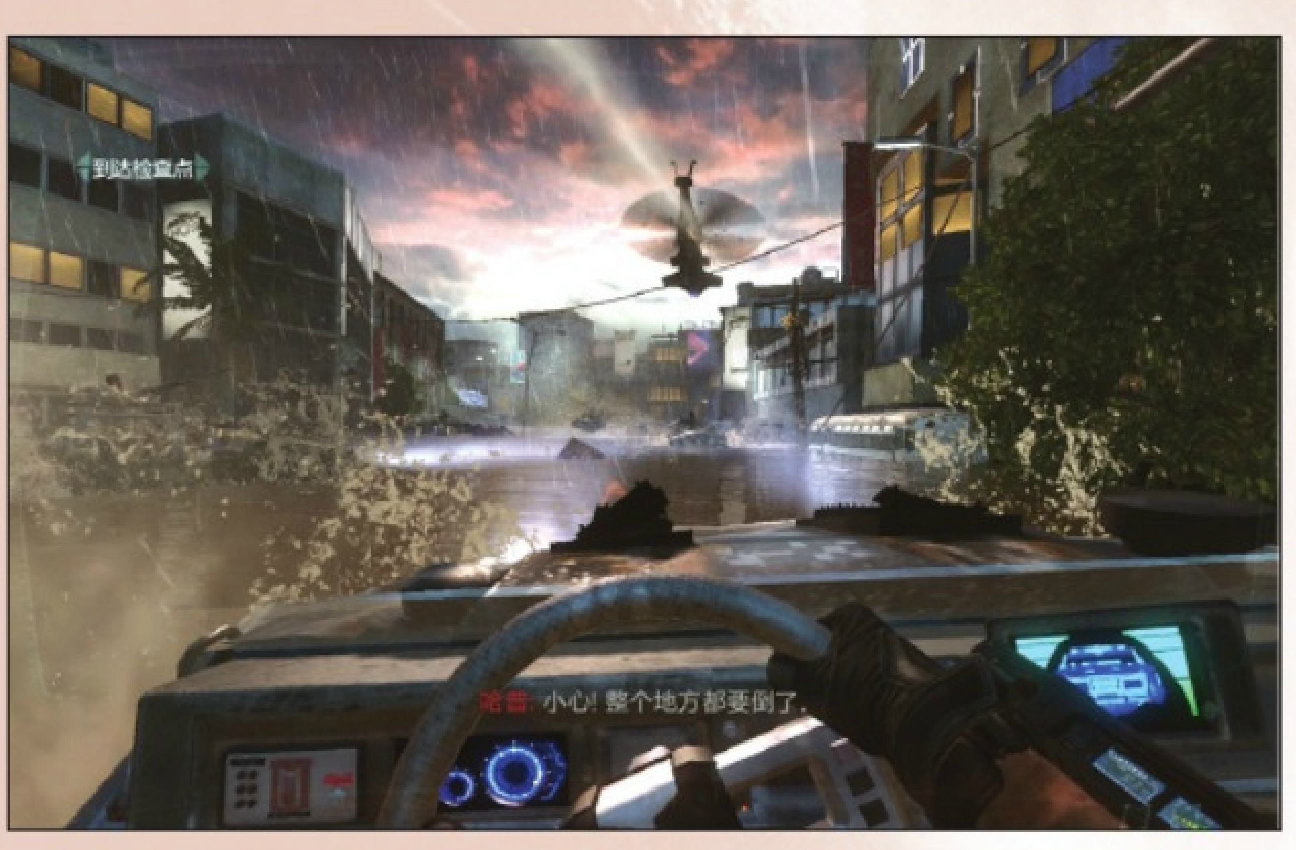
小梅森和队友来到巴基斯坦，寻找“唤日之心”领袖梅南德斯的下落，希望能收集他秘密进行的计划线索。任务开始在商场里，等利爪机器人离开房间，从右边的货架上拿取情报（1/3）。利爪沿着洪水泛滥的商场清理敌兵，此时不用与敌人交火，跟随着利爪前行即可。左边的利爪可以黑入系统，解锁它的火焰喷射器挂件，它会喷射火焰来烧杀敌兵。

前面是水深过腰的街道，利爪机器人不能发挥效力。如果身上带有开锁工具，打开左边的一

道门，利爪机器人可以通过走廊进到街道深处助战，用利爪消灭8名敌人达成一项挑战。攻到街道末端，有一辆大型巴士被洪水冲了过来，迅速冲过去协助哈普撞开栅门，躲开巴士的撞击，达成一项挑战。

进到小巷里，往右穿过拱门拾取情报（2/3）。来到另一侧的街道，看到空中有敌方直升机在盘旋，如果被它的探照灯扫到就会被机枪射杀，这里不要单独行动，跟在哈普的后面行进，可以顺利躲开两架直升机，进到街道末端的废墟里，从地上拾取情报（3/3）。

往前进入下水道，打开左边的房间拿到SOC-T芯片。从水道爬出去来到屋顶，看到庭院里戒备森严，解决掉屋顶的哨兵，在庭院里找到身穿白色套装的梅南德斯，用监听器扫描他的谈话，跟随他的移动，尽量将谈话收集完整。当他消失在视野中，跟随哈普转换地点，进行下一段对话的监听。



驾驶汽车逃离这座洪水泛滥的城市

第2个地点是阳台，梅南德斯从右往左经过。第3个地点是机场控制室，哈普解决掉操作员，梅森监听梅南德斯和德法尔科会面。第4个地点是火车站办公室，透过窗户监听铁路线对面的梅南德斯。

注意，如果监听完全，收集到超过450TB的数据，会解锁突击部队任务“派遣”，同时达成一项挑战。如果数据不足，请在故事模式下选“倒回故事”修复故事链。

监听完成，和哈普一道潜入梅南德斯所在的房间下，不想被梅南德斯发现，两人连忙逃跑。在铁路货场控制利爪消灭敌兵，使用利爪机器人的火焰喷射器挂件烧死10名敌人达成一项挑战，若两个利爪都不被摧毁则达成另一项挑战。

跳上接应的汽车，控制无人机摧毁阻击的敌人和街面的路障，若用导弹摧毁20辆敌人的载具，可达成挑战。之后开始驾驶车辆逃亡，途中使用SOC-T推进器撞毁8辆敌军载具达成挑战，利用SOC-T推进器加速，冲上两条另外的通路达成挑战。

赶到撤离点之前，右侧有喷射火焰的管道，如果没有躲避开则哈普的脸会被灼伤，从此他的脸就会和梅南德斯一样带上伤疤。

★突击部队任务：简易爆炸装置（I.D.E.）

时间地点：阿富汗，2025

任务目标：保护车队前往撤离点

达成完美结局条件：成功保护阿富汗总统，阿富汗抵御战略防御联盟的压力。

本任务要保护阿富汗政要的车队穿越沙谷抵达终点，途中遭遇大量伏兵，有骑兵、防御机器人、直升机和坦克等，这里要灵活运用各兵种来对付不同的敌军单位。小型无人机视野开阔，适合消灭山坡上的火箭兵和突击的骑兵。遇到坦克和直升机等重型单位，用空中支援火力来轰炸，防御机器人适合对付任何单位，只是视野受限，难以首尾兼顾。在车队行进过程中，要尽量跑到车队的前方清扫障碍，击爆路面上的简易爆炸装置。

第6关 业障（Karma）

时间地点：巨像城　2025

扮演角色：大卫·梅森

任务目标：调查巨像城

达成完美结局条件：卡尔玛安全，德法尔科死亡。

小梅森透过监听数据，确定“业障”在巨像城，于是和哈普、萨拉扎尔一道赶往这座水上都市调查“业障”的下落。如果在第5关“堕落天使”的关尾没有躲开管道喷射的火焰，那么哈普的脸上会有灼伤，萨拉扎尔会调侃哈普的模样。



一行人来到水上都市巨像城，这里是度假休闲的圣地

通过安检乘电梯来到维修楼层，前面的大门上有生物识别装置，走到大门的右侧通风口前，小梅森控制机械蜘蛛爬进通风管道。在开始沿管壁爬过去，看到佣兵再放炸弹，用电磁脉冲瘫痪控制箱。穿过两道铁网，沿着管道爬上去跳进通风道，最后跳进中央计算机房扫描工作人员的视网膜，如果在60秒内扫描到视网膜可达成一项挑战。

蜘蛛机器人被佣兵发现并摧毁，小梅森利用视网膜图像顺利进入机房，清除里面的佣兵，到右边桌子上拾取情报（1/3）。走到中央计算机的房间，从尸体旁拾回蜘蛛机器人的残骸达成挑战。

用中央计算机搜索关键词“业障”，发现它不是武器，而是一名女人。搜索整座巨像城，发现卡尔玛位于阳光俱乐部。在离开机房前跑到旁边房间，给装备增加敌人识别系统，所有的敌人都红色高亮显示，有利于达成非战斗人员零伤亡这项挑战。

杀出中央计算机房，乘电梯来到阳光俱乐部，这里人头攒动，光线炫目迷离。在舞池看到哈德森表明身份劝说卡尔玛离开，卡尔玛显然没有相信，对他的话置若罔闻。这时德法尔科率佣兵冲进舞厅，为了保护平民不受伤害，卡尔玛自愿成为他的人质。

接下来是强制视角，用默认的手枪解决掉5名佣兵，达成一项挑战。从警卫室取得电击拳套，用它击倒20名佣兵达成挑战，射杀5名正从绳索滑落的佣兵达成另一项挑战。杀到购物广场，进入名为“D'OH”的时装店，从柜台上拾取情报（2/3）。

协助萨拉扎尔推开一道门解救受困的市民，旁边的屋子里有个防御机器人。来到户外，在这里杀死25名敌人达成一项挑战，不过如此就无法追上德法尔科和卡尔玛。在户外广场楼梯前的摊床上拾取情报（3/3）。

若及时追上德法尔科并击毙他，将卡尔玛救下来，可达成完美结局的条件。若是没有成功解救卡尔玛，则解锁突击部队任务“第二次机会”，有一次补救的机会，请于第7关前完成它。



追上德法尔科后果断击毙他，救下遭劫持的卡尔玛

★突击部队任务：第二次机会（Second Chance）

时间地点：也门索科特拉岛，2025

任务目标：解救重要人物

达成完美结局条件：成功解救卡尔玛。

本任务只有在第6关“业障”中没有救出卡尔玛的情况下才会解锁。任务中要搜索5幢民居，在某幢民居的2楼找到被关押的卡尔玛，将她救出后护送到撤离点，或者直接扮演她杀出小镇。



在一幢民居的2楼找到被关押的卡尔玛

第7关 和我受苦（Suffer with Me）

时间地点：巴拿马，1989

扮演角色：伍兹

任务目标：抓捕诺列卡

达成完美结局条件：梅南德斯对伍兹的操纵不完全成功。战略防御联盟不堪一击。

非常重要：在进行本关之前，建议将突击部队任务“海难”“I.E.D.”和“幽灵作战基地”全部完成，如果解锁了“第二次机会”也要务必完成，这样在本关结束后才会解锁最后的突击部队任务“派遣”。如果没有完成这些任务，那么在本关结束后，俄罗斯就会加入战略防御联盟与美国对抗，故事会朝恶劣的结局发展。

本关的角色是伍兹，和梅森等人商量抓捕诺列卡的事情后，和美军海豹突击队一道前往巴拿马展开行动。从快艇登陆后爬到平台，投掷飞刀杀掉岗亭里的哨兵达成挑战。清理停车场的敌兵，往前进入机库，在左边的箱子里能拿到夜莺噪声器，用它成功转移8名敌人的注意力可达成一项挑战。



在汽车旅馆里抓捕到诺列卡

爬楼梯到屋顶，由天窗跳到仓库的高层天桥上，这里要协助海豹突击队员清理下面的敌人，天桥末端的屋子可以开锁进去拿防爆夹克。沿着天桥和二层房间清敌，注意有名敌人持有火箭筒，记得带上它。找到楼梯，在旁边的货架拿取情报（1/3）。

来到外面的机场，消灭军用卡车上的敌兵，然后操作卡车上的机枪消灭10名敌人达成一项挑战，用火箭筒轰毁诺列卡的私人飞机达成另一项挑战。往前赶到汽车旅馆，在2层的房间抓捕诺列卡，哈德森说他另有用处，让伍兹和梅森护送他前往美军哨站。

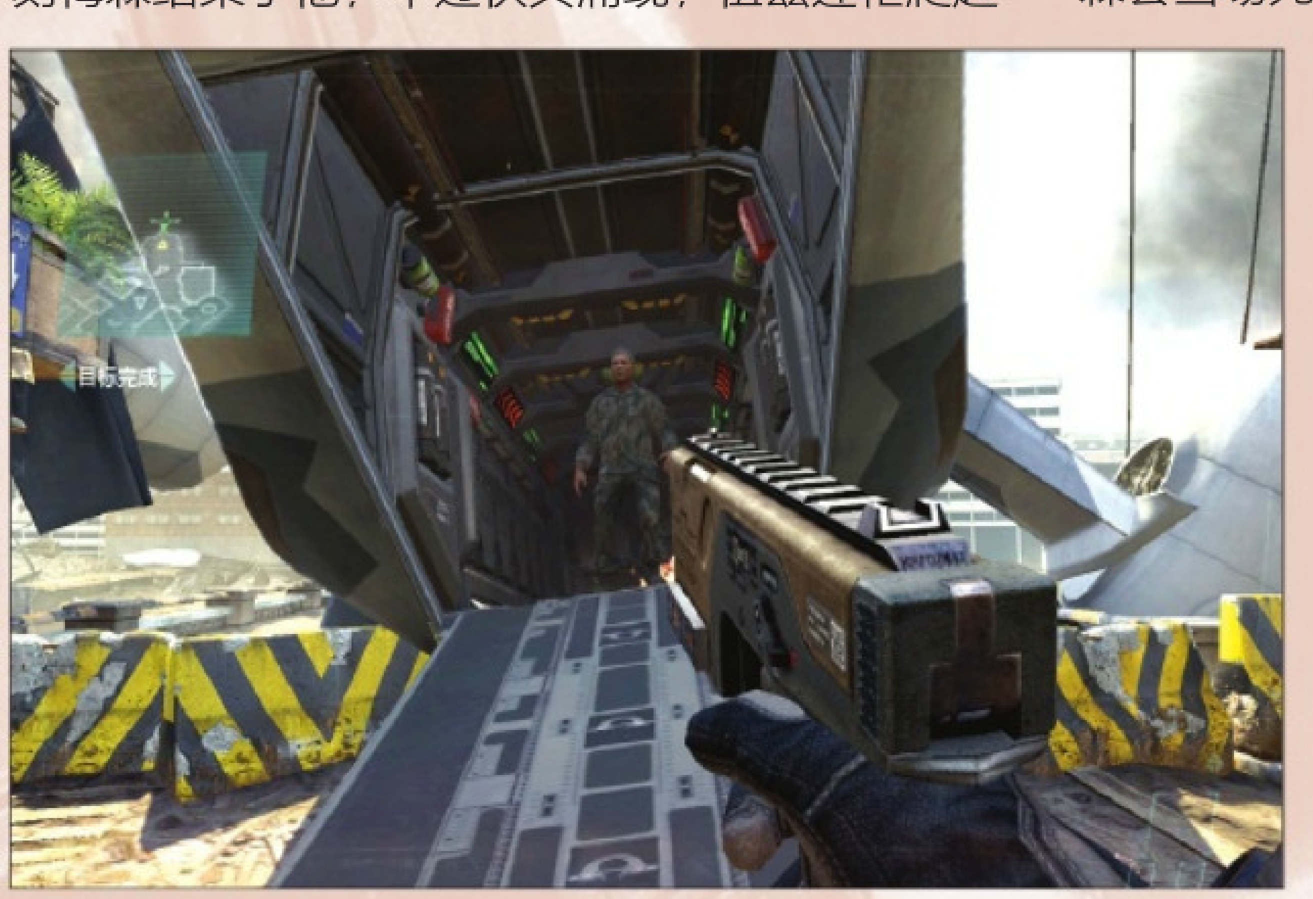
前面的街道有大量敌兵，跟随梅森和诺列卡走右边省些力，不过在左边街道的一道栅门里，一名美兵的尸体上有红外线信号器，将

它扔到某处可引导武装直升机进行扫射，用它解决掉15名敌人可达成挑战。赶到教堂前的广场，由墙洞跳到左侧的商店里，从柜台上拿到情报（2/3）。

进入一间诊所，搜索右边的房间拾取情报（3/3）。继续走遇到受伤呻吟的护士，伍兹伸手帮忙却被突然冲进来的敌人撞翻在地，危急时刻梅森结果了他，不过伏兵涌现，伍兹连忙爬起身形，一番急促的射击，随后发现诺列卡已趁乱逃跑。在诊所解决掉8名敌兵可达成一项挑战。

跑到楼上抓回诺列卡，三人逃出武装直升机的扫射范围，往前来到美军哨所，这时哈德森透露要用诺列卡交换梅南德斯，而伍兹的任务是将梅南德斯狙杀。伍兹站在阳台上，看到远处戴着头套的人质，开始执行自己的任务。

戴头套的人并非梅南德斯，而是梅森！如果射击他的头部或胸部，梅森会当场死亡。如果射击他的双腿，那么在游戏的结尾梅森还会出现，达成父子团圆的结局。要达成完美结局，请选择射击他的双腿。



打开机舱将赵天一枪击毙

★突击部队任务：派遣（Dispatch）

时间地点：巴基斯坦，2025

任务目标：击杀赵天

达成完美结局条件：赵天已被击杀。

赵天准备乘坐垂直起降战斗机逃走，本关的任务是率领突击队拦截他。任务开始后率领队伍沿右侧的小巷抄过去，摧毁沿途的岗哨枪塔和零散的士兵。在战斗机前布置有两个岗哨枪塔和大量的防御机器人，控制一名士兵用火箭筒摧毁它们。在消灭大部分敌兵后，跑到战斗机前放置黑客入侵装置，躲到路中央的掩体后防守，直到破解成功，打开机舱将里面的赵天一弹击毙，突击部队系列任务至此完成。

第8关 阿基里斯之纱（Achilles' Veil）

时间地点：也门，2025

扮演角色：法瑞德、大卫·梅森

任务目标：抓捕梅南德斯

达成完美结局条件：中情局密探法瑞德存活。战略防御联盟与美军结盟，突击部队任务完成。

卡尔玛成功入侵梅南德斯的网络，得知“唤心之日”将同时对中美发动恐怖袭击，于是中情局向安插在梅南德斯身边的卧底法瑞德求援，希望他配合反恐部队的抓捕行动。

关卡开始后扮演法瑞德，跟随梅南德斯来到广场准备演讲，这时美军攻入广场，梅南德斯脱逃，法瑞德赶往总部与之会合。由讲台跳到广场，不必理会交战的双方，沿着右侧的走廊行进，在广场出口沿左边的楼梯到塔楼2层，拾取情报（1/3），到3层开箱子拾取光学迷彩服，开启隐身功能近身格杀20名敌人可达成一项挑战。

来到第一片市场区域，走市场的左边破开一个铁柜取得宝剑，用它斩杀20名敌人达成一项挑战。在离开这片市场前，记得找武器箱拾取火箭筒。

来到第二片市场区域，这里有很多的小型无人机和防御机器人，这里可以达成3项挑战：摧毁20架无人机，身上的火箭筒是不错的武器；用EMP手雷使敌方的4个防御机器人失效并摧毁之；开锁爬到民居阳台，操纵机枪摧毁8架无人机。

穿过市场和梅南德斯会合，他说了一句耐人寻味的话：“胜利可不是由失去了什么来衡量的，而是要看你得到了什么。”随后他出手击落了哈普的垂直起降战斗机，活捉哈普并要法瑞德亲手处决他。

这里面临关键的选择：杀死哈普或是朝梅南德斯射击。若是选择杀死哈普，故事会朝着完美结局的方向发展：法瑞德的身份没有被拆穿，他会在第9关“奥德修斯”中挺身救下卡尔玛，卡尔玛在故事末尾研究出破解蠕虫病毒的方法，从而拯救全世界。若是选择朝梅南德斯射击，法瑞德当场被杀，哈普被赶来的小梅森救下，在第9关“奥德修斯”中卡尔玛殒命，致命蠕虫病毒无人能解，世界陷于混乱危机之中。因此，要达成完美结局必须杀掉哈普。

接下来扮演小梅森，在检视哈普的尸体（或救下哈普）后沿小巷来到街道，这里可以按

1键呼叫无人机支援，锁定敌人歼灭之，控制无人机消灭25名敌人可达成一项挑战。进街道左边的民居，从叠起的箱子后面拾取情报（2/3）。沿着民居一路穿过去，避免与敌人直接交锋。离开村庄沿山道前行，进右边小楼到2层阳台清理后面开阔地带的敌兵。往前进入另一幢小楼，从阳台爬到屋顶拾取情报（3/3）。

杀过桥梁，在山地找到一架飞机活捉梅南德斯，他的话依然那么意味深长：“谢谢你帮我找到崭新的世界”。



终于将梅南德斯抓捕，但他没有丝毫意外和慌张的表情，反而带有一丝的轻蔑

第9关 奥德修斯（Odysseus）

时间地点：美国奥巴马号航母，2025
扮演角色：大卫·梅森、梅南德斯
任务目标：审问梅南德斯

达成完美结局条件：海军上将布里吉斯存活并重新激活奥巴马号的防御。战略防御联盟派出数百架无人机保护奥巴马号航母。奥巴马号的防御坚持到了战略防御联盟援军的到来，奥巴马号获救。卡尔玛和奥巴马号的船员都活了下来。

奥巴马号的审讯室里，梅南德斯向小梅森讲述自己构造陷阱杀死老梅森的缘由，是为了给妹妹何塞菲娜复仇。他觉得自己和小梅森有着相同的命运，失去了至亲的人从而造就了现在的自己。正说话的时候，数百架无人机蜂拥而来攻击航母，小梅森抽身赶去救援，梅南德斯劫持萨拉扎尔得以逃脱。

梅森醒来后到军械库取武器，在外面走廊开箱子拿到电击拳套，用它解决20名敌人达成挑战。在走廊的右侧找到梅森的房间，从桌上拾取一封信达成挑战。来到上层，门口的枪塔直接摧毁，然后进到右边的屋子入侵控制盒，控制房间里的枪塔消灭10敌兵达成一项挑战。

进入舰桥到右边的控制台拾取情报（1/3），调查终端发现航母的防御系统被关闭，于是接受布里吉斯上将的指派赶往监控室。离开舰桥下到狭长的走廊，可以看到外面甲板的海豹突击队正与敌兵交火，拾取狙击枪清理甲板上的敌人，达成一项挑战。

抵达监控室，通过录像找到梅南德斯的身影，他就在布里吉斯的附近。扮演角色切换到梅南德斯，进入服务器机房劫持了布里吉斯，萨拉扎尔反戈相击，射杀了现场的所有美兵，并把枪口对准的卡尔玛。此时有剧情分歧：如果在第8关“阿基里斯之纱”中法瑞德存活，那么他会替卡尔玛挡住子弹。如果法瑞德没有存活，那么卡尔玛会死亡。接下来要选择是否杀掉布里吉斯，若杀死布里吉斯，那么就无法重启航母防御系统，最后奥巴马号上的全体人员丧身大海。若只是打伤布里吉斯，那么会重启航母防御系统。

角色切换回小梅森，利用通风道赶到布里吉斯上将的位置，得知梅南德斯已经往主机上传了蠕虫病毒，控制了全美的人造卫星和无人机，卡尔玛醒来后着手破解蠕虫病毒。



如果法瑞德在现场的话，卡尔玛会存活下来破解病毒

赶往2号机库，途经控制室的时候往右侧楼梯上去，从桌上拾取情报（2/3）。见到被捕的萨拉扎尔，如果在第8关“阿基里斯之纱”中哈普存活，他会找萨拉扎尔算账。

来到上层甲板，在8名空降的敌兵着陆前消灭他们达成一项挑战。破门进入一间铁皮屋，通过终端操纵利爪消灭5名敌兵达成挑战。搜索甲板上的一架战斗机，在舱门处拾取情报（3/3），若能在90秒内冲到目标战斗机可达成一项挑战。

第10关 唤心之日（Cordis Die）

时间地点：美国，2025
扮演角色：大卫·梅森
任务目标：保护美国总统

原来梅南德斯故意被捕登上了奥巴马号，在美军的中央服务器植入了蠕虫病毒，控制了全球通讯卫星和全美的无人机。如今梅南德斯向洛杉矶派出了无人机和佣兵部队，铺天盖地，气势如虹。

美国总统的车队在高架桥上状况连连，险象环生。小梅森从倾覆的车辆里逃出来，连忙跑到附近的一辆战车上控制炮台消灭空中的无人机，这里能达到100%命中的话可达成一项挑战，若能一弹摧毁3架无人机则达成另一项挑战。

跑到高架桥的一端，这里有选择：从绳索滑下去，或停留在桥上狙击下方公路上的敌兵，掩护总统撤退到一辆装甲车上，在这里将10名敌人爆头可达成一项挑战。落身到下方的公路，用狙击枪优先清除高处的火箭兵。在公路左侧燃烧的汽车前拾取情报（1/3），然后驾驶一辆装甲车为总统夫人开路，挑薄弱的地方冲，清除沿途的汽车残骸和路障，最后装甲车再度倾覆。



在高架桥上掩护总统夫人撤到装甲车上

醒来后遭遇敌方两个利爪机器人，从附近的武器箱拿火箭筒摧毁它们，这里建议将狙击枪换成适合中近距离作战的武器。在公路边上有辆倾覆的货柜车，从里面释放数架无人机，指挥他们射杀8名敌兵达成一项挑战。在街道的左侧有间旅店，从柜台上拾取情报（2/3）。来到商场外找到一辆倾倒的装甲车，打开舱门解救被困的士兵达成一项挑战。

进到商场2层，从摊床的架子底层拾取情报（3/3）。在自动扶梯口的左侧有道电子门可以破解，沿楼梯到达天台找到炮台，发射导弹击毁敌方30架无人机达成一项挑战。回到街道，清除这里的佣兵部队解救危险中的法国总统，梅森在战斗中被坠落的战机震晕过去。

醒来后发现女飞行员安德森负伤，于是跳上她的战斗机重返天空，保护安德森乘坐的救护车和总统的装甲车，发射导弹摧毁沿途出现的直升机和装甲车。之后遭遇敌方无人机群一路尾随追击，将它们逐一击落……



驾驶战斗机护送总统的座驾


在控制室中断卫星的广播讯号

第11关 审判日（Judgment Day）

时间地点：海地，2025

扮演角色：大卫·梅森

任务目标：找到梅南德斯

达成完美结局条件：梅南德斯被捕。

美中情局追踪到卫星讯号的来源，是梅南德斯在海地的基地设施，中美两国的反恐部队联合进攻此地。任务开始，小梅森从飞机上纵身跃下，躲避空中的导弹和杂物，利用滑翔服登陆到敌方基地。基地的建筑群中有条开阔的街道，大量佣兵埋伏其间。先跑到街道左角开箱子释放数架无人机，在它们的配合下用狙击枪清理建筑街面和建筑上的佣兵，射杀10名距离40米远的敌兵可达成一项挑战。

在街道中部的右侧有武器箱，拾取火箭筒摧毁主建筑前面的两个利爪机器人，若能指挥无人机摧毁一个敌方的利爪机器人则可达成一项挑战。进入街道右侧的27号建筑，1层有弹药箱，在2层桌上拾取情报（1/3）。

进入主楼，如果此前完成了所有突击部队任务形成中美结盟的格局，那么此时能看到中国反恐部队的身影，注意不要误伤友军。往前是利爪机器人的组装车间，入侵终端将一个防御机器人变为己有，一直保护它不死达成一项挑战。

来到下一层，用火箭筒轰毁2个防御机器人，来到卫星通讯指挥大厅，在上数第4排左端的电脑桌上拾取情报（2/3）。进入控制室中断通讯广播，屏幕上出现梅南德斯的影音，在他演讲之后基地内爆炸轰响，这里马上就要被炸成废墟。

现在要追击逃跑的梅南德斯，在走廊和办公室里埋伏着不少佣兵，其中还有一些装备光学迷彩服的敌人，近身格杀3名隐身

的敌兵可达成一项挑战。来到幽暗的大厅，沿楼梯摸到下层，从箱子上拾取情报（3/3）。

穿出幽暗的大厅，梅森沿着倾塌的楼板滑下去，拾取手枪清掉面前的佣兵，上前制住梅南德斯，此时面临最后的选择：杀死梅南德斯或抓捕梅南德斯。若是杀死梅南德斯，他留下的一段视频会流传在唤心之日的信徒中。如果抓捕梅南德斯，则可达成完美结局条件。

若此前达成所有完美结局的条件，此时会进入完美结局：老梅森回归，和老友伍兹见面，和儿子小梅森团聚。卡尔玛成功破解了蠕虫病毒，成为了拯救世界危机的女英雄，电视台将她奉为座上宾。狱中的梅南德斯气愤难当，用头撞碎了墙上的电视。全球的恐怖气氛消散，白宫一片祥和，星条旗轻轻飘扬……



在追击梅南德斯的路上会遇到不少装备光学迷彩服的敌兵

其他结局：

1.第6关“业障”和突击部队任务“第二次机会”中如果没有救出卡尔玛，她会在后面的剧情消失，那么在第11关“审判日”里抓捕梅南德斯之后，由于没有人能够破解蠕虫病毒，病毒在美国境内疯狂传播，感染了水利电力等民用设施系统，最终使得关押梅南德斯的监狱发生停电事故。梅南德斯借此机会杀掉看守越狱，并且进入了伍兹的公寓，用自己随身携带的妹妹的项链杀掉了伍兹，完成了自己的复仇。心愿已了后，他最终选择在妹妹的墓前自焚了此残生。

2.在第7关“和我受苦”中如果伍兹击杀了老梅森，那么老梅森不会再出现，开启坟前献花的结局。



父子团圆的结局

3.如果在第11关“审判日”里杀死梅南德斯的话，那么由于其事先录制的一段视频呼吁在他死后唤心之日将对美国展开报复，使得20亿信徒聚集起来在美国引发了一场大规模的动乱，由于美国大半的军事实力来自于奥巴马号的无人机群，失去了这一重要军事力量的美国完全不是20亿人的对手，很快败下阵来，连白宫都被烧了个精光。P



非典型潜入游戏

——“开放”“自由”的《耻辱》

■甘肃 张小饼



《耻辱》（Dishonored）是由Arkane（代表作第一人称动作RPG《魔法门——黑暗弥赛亚》）开发制作，Bethesda负责发行的一款第一人称潜入类游戏，该作发售以来获得了评论界与玩家的认可，销量远超预期，以至于Bethesda市场部主管Pete Hines公开宣称：“我们迎来了新的系列游戏。”然而究其根本，《耻辱》并不是一款典型的潜入类游戏，在相关要素上甚至存在一些缺陷。

从第一眼来看，《耻辱》的整体画面风格比较鲜艳明亮，实际上，整个游戏过程中并没有太多动态效果渲染，光影表现比较一般。开发小组对游戏整体画面进行了“油画渲染”，游戏中贴图和建模细节上的不足被掩盖了起来。这一瞒天过海手法的结果是：部分玩家抱怨游戏游戏画面无法与《巫师2》等顶级大作看齐，但更多的人得益于亲民的配置要求。这种风格化的画面也的确受到不少人欢迎。

本作美工设计充满浓郁的维多利亚时代特色，再辅以蒸汽朋克风格场景设计，整个游戏充满了黑暗古典的游戏氛围。制作组非常恶趣味地保留了很多杀戮特效，玩家可以目睹敌兵被开肠破肚，斩首断脚的样子，虽然刻意减弱了血腥效果的渲染，但依然很有冲击力，对于有此爱好的玩家应该会在游戏中发现多一份的乐趣。

丰满的世界背景+老掉牙的主线故事

《耻辱》的主线风格明显属于潜入类游戏，但是不知Arkane是否受了Bethesda的影响，《耻辱》的整个剧情和任务系统是完全的RPG类型模式，熟悉Bethesda的知名大作《上古卷轴》系列或Bioware的《质量效应》系列的玩家会对《耻辱》的任务系统无师自通。《耻辱》的任务线采用完全和NPC互动的方式展开，并且在各剧情主线中还会触发很多支线剧情，完成支线剧情会给玩家的主线发展带来一定程度的便利。玩家可以在主线中决定个别角色的生死，并对每一关的评价系统产生影响，进而左右游戏最终走向。在对游戏中世界背景的塑造上，该作延续了自《生化奇兵》以来的光荣传统——整个游戏过程中存在大量的资料、信件以及录音，感兴趣的玩家可以听到很多故事，了解诸多角色，甚至偶尔获悉不为人知的秘密。但是就跟所有老掉牙的刺客故事一样，《耻



改造光之壁等攻击设备的线路可以借刀杀人

辱》的剧情几乎已经到了让人看了开头就猜到到结尾的底部。不论是女皇被杀，贴身保镖被陷害，还是莫名其妙被放出来给人卖命，不论是被人出卖，大难不死，还是手刃仇人，辅佐VIP角色登基——这种早已被各种狗血影视剧演绎烂了的刺客故事实在难以让人欢呼雀跃，如果玩家期待《耻辱》会讲述一个新鲜的传奇刺客的故事，那还是趁早洗洗睡的好。

额外说一句，制作组并没有给游戏设计二周目，玩家通关后所拥有的能力和金钱在重新开始后都不能继承，这意味着你要以同样的角色再过一遍这个故事——真的很难想象，如果没有评分系统谁会玩第二遍？

开放还是不开放？这是个问题

除了背后暗杀、潜行，以及在《细胞分裂5》和《蝙蝠侠阿卡姆之城》中大受欢迎，以至于几乎成为潜入类游戏标准配置的场景透视功能，《耻辱》还别具一格的增加了一套魔法系统，提供短距离传送、时间延缓、附身、召唤老鼠等技能，玩家只需要在道具引导下找到解锁所需要的符咒，就可以解开或升级相应的技能。魔法系统虽不新鲜，但将其融入到潜入类风格游戏中还是让人眼前一亮，并且在一定程度上提升了游戏玩法的多样性。



花样繁多的魔法系统

然而，虽然拥有一款潜入类游戏的基调，但Arkane并没有完全按照潜入类游戏的标准设计场景。大部分潜入类游戏为了保证潜入最基本的隐蔽性，让玩家可以在不惊动一兵一卒的情况下过关，往往都将游戏场景设计得比较封闭，同时尽一切可能降低环境光照度。例如《细胞分裂》《温柔刺客》《神偷》，游戏时间大多集中在晚上或者光线较暗的地方，而主角的活动地点多是全封闭建筑或狭小的街区。而《耻辱》的场景却多集中在晴朗的白天，并且主线任务路线的环境都是开放式的，很多场景之间几乎是直接连通。玩家很难在不使用魔法的前提下秘密通过，而一旦在两个场景的中间触发警报就会招来两拨敌人，这样的设计无形中使得无伤潜入难度陡增，甚至将《耻辱》变成一款动作RPG。

如果说开放式场景设计带来的困扰，只是一个难度上的问题，那么作为一款潜入游戏，《耻辱》缺少高互动建筑物就有些说不过去了。“潜入”与“躲藏”本就是双生，提供足够多的场景互动应是潜入类游戏的重要甚至首要设计方针，而事实上《耻辱》中虽然有不少高楼建筑，但它们只能遮阳光。《耻辱》的潜入过程很难让人体会到《细胞分裂》中那种空间并行的潜入感：在同一个场景内，敌兵集中在地面，而主角却可以通过顶部和四面的管道或者窗沿与敌兵共处一室而不会被发现。

尤其在游戏后期，场景互动的自由度直线下降，主角经常会和敌兵共享同一条前进线路，之前场景设计中的其他潜入线路都消失得一干二净，主角开始干起了“无双”的脏活累活——这真是对游戏所标榜的“开放式场景”赤裸裸的讽刺。

成功，并不一定需要单方面极致表现

《耻辱》采用第一人称视角，这在带给玩家极佳代入感的同时，也带来了前所未有的3D眩晕感。潜入游戏需要经常查看四周情况，第一人称视角有限的视觉范围使得玩家必须随时晃动镜头。《神偷》系列的老玩家可以对此习以为常，而只玩过《刺客信条》《细胞分裂》《合金装备》的玩家可能需要一定的时间适应。当然，作为一款有口碑更有销量的游戏，《耻辱》拥有不少亮点。与一般潜入类大作中转个弯就可以甩掉、既下不了沟又爬不了墙的敌兵相比，《耻辱》普通难度下的敌兵就有非常高的AI表现。玩家一旦不慎触动警报，就会遭到敌人的协同围堵，而且他们从不会遗漏角落和下水道。主角躲藏在高处被发现后，敌兵就会对着主角扔石头，不仅准头高而且掉血快，更令人发指的是制作组还给不少敌兵装备了手枪，他们个顶个的是神枪手，主角被发现后不迅速移动就会被一枪爆头。

平心而论，《耻辱》的开放式场景设计在游戏前期还是能给玩家带来不少乐趣的，在前期，上至排气管道，下至下水管道，制作组都尽可能提供隐藏线路。制作组允许玩家在一定范围内自由探索，寻找补给点和符咒等解锁物品，对于有耐心的玩家更可以利用地图来分散敌兵，从而提高游戏玩法的多样性，这也是开放式场景带来的好处。此外，与传统潜入类游戏相比，《耻辱》的任务指示系统是比较出彩的，简洁而步骤清晰，对于不适应开放性游戏环境、困扰于主线支线的玩家来说比较贴心——当然传统潜入类游戏经常不存在这种困扰就是了。

《耻辱》能够成功，或许正是“投机骑墙”的典范：正好近一段时间以来ARPG一个个“无双”得厉害，玩家都疲劳了，那么就跟RPG比潜入元素嘛；相比硬核潜入游戏，《耻辱》的RPG元素又能让人迅速上手，甚至能拉拢很多此前不大接触潜入游戏的玩家；最后加上风格化的背景世界，一款让广大群众相当买账的游戏就做出来了。但同时我们也要看到，这种路线，可一可二不可再三，更加耐玩的核心元素是《耻辱》续作所必须首要考虑的问题。


游戏中无处不在的老鼠有时候会带来不少的麻烦

煮酒话轩辕

——漫谈“轩辕剑”系列的“历史颠覆”

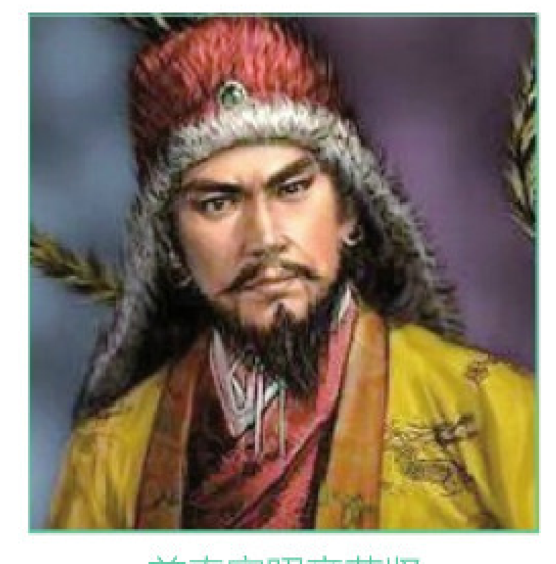
□湖北 superwave

前言：《轩辕剑——天之痕》电视剧热播后，“轩辕剑”这个品牌迅速获得了玩家群体外的广泛关注。通过电视剧首次触电“轩辕剑”的朋友，也许能欣赏到一段荡气回肠的少年游以及凄美的爱情故事，但这个系列的游戏玩家却都非常清楚：“轩辕剑”相比较其他中文RPG，最重要的特质在于丰富的历史内涵与独特的世界观。成熟后的“轩辕剑”系列，只有第5代正传以《山海经》为世界背景，DOMO制作组向来更倾向于在真实历史的夹缝中寻找故事。

一方面，DOMO制作组成员的历史功底比较扎实——至少在细节上很谨慎。在他们的脚本中，绝不会像大陆某些影视剧一样，出现活着的隋炀帝或是“前秦帝国”的自称，《轩辕剑3——云和山的彼端》的结尾波澜壮阔、引人唏嘘，也与DOMO将角色命运与史上著名的怛罗斯之战绑定分不开关系。

而另一方面，自《天之痕》之后，DOMO在历史人物形象的刻画上，似乎开始走起了“颠覆”路线，其中尤以2007年底发行的《轩辕剑5外传——汉之云》（大陆简体中文版发行于2009年初）为甚——诸多玩家至今仍无法理解DOMO为什么要刻画出这样一个顽固而专横的诸葛亮形象。

历史人物的真实形象应当如何认识？当我们抛开脑中因民间传说、演义小说而根深蒂固的面具形象，实际翻一翻丰富的史料时，我们或许会对“轩辕剑”系列的“历史颠覆”产生一些新的认识。



前秦宣昭帝苻坚

历史人物篇：苻坚——《轩辕剑外传——苍之涛》

《苍之涛》发行于2004年初，游戏的剧情则跨越了春秋战国与南北朝两个相隔千年的历史时期。

值得一提的是，在《苍之涛》之前，“轩辕剑”系列作品中历史人物的面貌大多与公众认知相符，例如《轩辕剑3——云和山的彼端》中的唐明皇以及《轩辕剑3外传——天之痕》中的隋炀帝，都是一派昏君模样，但是到了《苍之涛》中，前秦皇帝苻坚的形象既非庸碌更无暴戾，待人和蔼可亲而又目光远大，刚强果断的同时又行事稳健。这，还是那个留下“风声鹤唳”“草木皆兵”等成语典故，淝水之战一败涂地的苻坚吗？

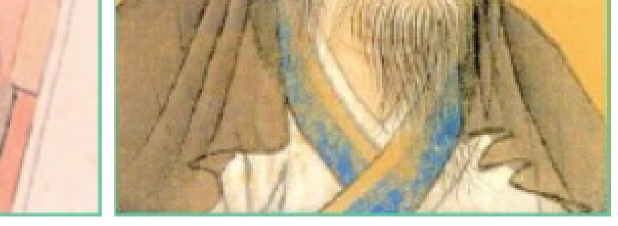
历史对苻坚有着诸多记载。例如《晋书·苻坚载记》：“坚与苻融登城而望王师，见部阵齐整，将士精锐；又北望八公山上草森皆类人形，顾谓融曰：‘此亦劲敌也，何谓少乎？’怃然有惧色。”宋代大儒王安石也曾评价苻坚说：“苻坚好功而不能忍，智大而不见机。”胆怯又浮躁——这样看来，《苍之涛》中那个办事稳重、目光远大的苻坚难道是DOMO独家创作出来的吗？

历史并不是平面的，将诸多史料综合考辩才能最大限度地接近真实，而断章取义更是要不得。其实就在那句广为流传的“好功而不能忍，智大而不见机”之后，王安石紧接着说了一句：“（王）猛知其不能除（慕容）垂，故劝以勿伐晋耳。不然，以（苻）坚之强，而欲取晋，夫又何难之有！”而留下“草木皆兵”这个历史场景的《晋书》同时也记载了苻坚在时人眼中的形象：“性至孝，博学多才艺，有经济大志，要结英豪，以图纬世之宜。王猛、吕婆楼、强汪、梁平老等并有王佐之才，为其羽翼。太原薛赞、略阳权翼见而惊曰：‘非常人也！’”

推行教化劝课农桑，重视民生是他，俘虏前燕皇室慕容冲姐弟，淫乱宫闱也是他，推贤良励精图治是他，绝对优势兵力淝水惨败也是他。苻坚一生大起大落，不能用固定眼光去套。

有趣的是，近现代不少史学家对苻坚的评价很正面，例如历史学家陈登原说苻坚有有四大善事：文学优良，内政修明，大度容人，武功赫赫。历观中国古代君王，真正能做到这四点的寥寥无几。台湾学者柏杨甚至把苻坚列为中国历史上的五大帝王之一，称其为“苻坚大帝”，赞誉之高，颇为罕见。

由此看来，《苍之涛》中那个待人和蔼、行事稳健的苻坚，倒也很接近其重贤能励精图治的历史形象。



左王安石，右司马光。二人同朝为官，对苻坚都做出过相对公允的评价


风声鹤唳 草木皆兵

历史人物篇：诸葛亮——《轩辕剑5——汉之云》

历史人物脸谱化是流行文化中常见的现象，查阅史料经常是件枯燥乏味的事情，大众也无暇去探究那些历史人物的本来面目，而当相关的演义小说、影视剧传播甚广，影响力极大的时候，去脸谱化就成了吃力不讨好的事情。《三国演义》就是绕不过去的案例，宽身弯刃造型的长柄刀至早也要到五代辽宋时期才出现，但你且看看有哪个导演敢不让关云长在屏幕上使青龙偃月刀？

《三国演义》中的诸葛亮几乎是无所不能，既能未卜先知又能布八卦阵，也无怪乎鲁迅先生认为《三国演义》“状诸葛亮之多智而近妖”，是“亦颇有失的”（《中国小说史略》）。我国似乎自古就有一种造神运动的惯例，诸葛亮的形象正是历代士大夫追求的“修身治国齐家平天下”境界的代表，脸谱化可能比关云长还严重。

如果说DOMO将《苍之涛》中的苻坚从暴君“颠覆”成一个明君形象的话，那么《汉之云》中的诸葛亮则是从圣人变回了凡人。游戏中的诸葛亮并没有表现出多少睿智的地方，只是一位一心想光复大汉天下的忠臣而已，甚至为了能够光复大汉而不择手段，因此主角一行人的最终任务竟然就是刺杀诸葛亮，这种做法引来很多玩家的批评，他们认为DOMO的做法是颠倒黑白，污蔑诸葛亮的形象。

自古以来赞誉诸葛亮的言论和诗词相当多，但绝非没有不同的声音。裴松之注《三国志》中有较多篇幅的“袁子问对”，问者直言：“诸葛亮始出陇右，南安、天水、安定三郡人反应之，若亮速进，则三郡非中国之有也，而亮徐行不进；既而官兵上陇，三郡复，亮无尺寸之功，失此机，何也？”袁子以“持本”说对应：“亮，持本者也，其於应变，则非所长也，故不敢用其短……此固贤者之远矣，安可以备体责也。夫能知所短而不用，此贤者之大也；知所短则知所长矣。夫前识与言而不中，



电视剧《三国演义》中唐国强饰演的诸葛亮，深入人心



《汉之云》中的诸葛亮


《汉之云》中，年老的赵云和年老的诸葛亮之间产生了不可调和的矛盾

亮之所不用也，此吾之所谓可也。”

虽然最终基调都是袁准为诸葛亮“辩护”，但反复品读其反映出的史实，却能咂摸出一些不同的味道。“持本”或许便是诸葛亮的“羁绊”了，本者大道也，诸葛孔明穷心力于诸多琐事细节，不善于灵活变通，反昧于大道。在第一次出祁山时，诸葛亮否决了魏延的“子午谷奇谋”（见裴松之注《三国志·蜀书·刘彭廖李刘魏杨传》中“魏略”），正是其步步为营拒绝变通的具体体现。历史不能假设，但考虑到数十年后魏国大将邓艾正是用类似奇险战略一举灭亡蜀国，难免不让今人遐想，并进而质疑诸葛亮的决策。蜀国年年北伐，六出祁山无寸功，早已为时人所诟病，无论其目标是光复汉室，还是以攻为守的战略需要，客观上称之为“穷兵黩武”并不过分。

现在回过头来看《汉之云》中的诸葛亮，那个顽固却又为国殚精竭虑的老人，是否真的让人无法接受呢？

历史人物篇：纣王——《轩辕剑6》

《天之痕》电视剧热播的同时，轩辕剑之父蔡明宏也趁热打铁，高调宣布《轩辕剑6》的制作与代理信息，游戏官方网站也同步上线。

“公元前1046年，牧野之战爆发。西方周人领袖——周武王姬发，趁天下共主——商纣王子受派出朝廷大军去远征东南方淮夷之际，率领西方诸侯，在孟津联盟会师，闪电袭击防卫空虚的商都——朝歌。”“年老的纣王在鹿台上自焚而死，立国六百年的商朝至此灭亡——历史名义上似乎进入了周朝时代。然而，紧张的气氛始终在商、周二族之间弥漫，东方与西岐之间的战争，隐然已箭在弦上……”



现在可以知道的是，《轩辕剑6》的故事发生在商周交替时期

这是游戏公布后，官网上首次透露的具体年代设定资料。历史上西周建立之后，又发生过“三监”及武庚叛乱（武庚正是纣王之子），最终周公东征三年才将之平定。此次DOMO寻找到了这个历史交替点，他们又将重点刻画甚至“颠覆”哪个历史人物呢？

官网的介绍文字中首次使用了“年老”而不是“残暴无道”作为形容词，这不禁让人浮想联翩。抛开《封神演义》小说的深入人心不谈，无论是《史记》还是《尚书》或是《竹书纪年》，类似“大蒐于黎，作炮烙之刑”“今商王受无道，暴殄天物，害虐丞民”的文字比比皆是，若要“颠覆”，看来难度不小。

然而我们要记住，历史从来不是平面的，作为亡国之君，承受名不副实的骂名是很常见的事情，早在周朝尚存时，孔子的弟子子贡就提出质疑：“纣之不善，不如是之甚也。是以君子恶居下流，天下之恶皆归焉。（《论语·子罕十九》）”近代著名学者顾颉刚经过考证后发现，纣王的罪恶在周人的《尚书》中只有六点，战国书中增加了二十七事，西汉书中增加了二十三事，东汉时增加了一事，东晋时增加了十三事，于是商纣就变成了自古未有的残忍暴君了。


《封神榜》电视剧中的纣王形象

好人，还是坏人？有句话说得好：“做一件坏事不难，难的是一辈子都做坏事。”人终归是矛盾的产物，作为一国君主，国富兵强是其利益出发点，片面强调其骄奢荒淫的一面当然不准确。强调群众路线的开国领袖毛泽东曾经这样评价：“把纣王、秦始皇、曹操看作坏人是错误的。其实纣王是个很有本事能文能武的人。他经营东南，把东夷和中原的统一巩固起来，在历史上是很有功劳的。纣王伐东夷，打了胜仗，但损失也很大。俘虏太多，消化不了。周武王乘虚进攻，大批俘虏倒戈，结果使商朝亡了国。纣王那个时候很有名声。商朝老百姓很拥护他。纣王自杀了，他宁死不投降。”（《毛泽东读书笔记解析》，P1157，转引自高水然《对纣王的评语》淇园文萃）联系到周王朝刚建立没多久就发生的商遗民叛乱，这个末代商王是否真的对平民实行了如今人印象中的残暴恐怖统治呢？

“周公恐惧流言日，王莽谦恭下士时”，即使曾被视为“伪君子”典型代表的王莽，如今也得到了更客观的评价，这是史料获取的进展及史学研究手法进步的结果，无论是苻坚、诸葛亮还是纣王，历史人物终将走下神坛或“魔坛”，从一个个符号变成立体的人。

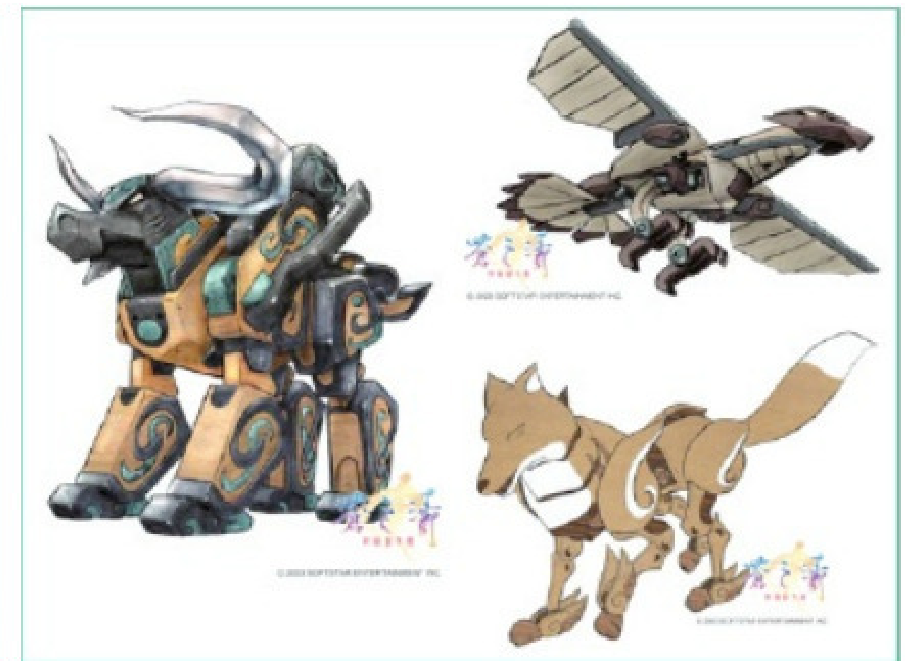
历史观念篇：从墨家思想到华夷之辩

DOMO不仅对历史人物进行重新阐释，还在部分作品中对一些固有的历史观念提出思辨——这种“颠覆”蕴藏着更深的内涵。

“轩辕剑”系列早期作品对墨家思想的解读和探寻，就是典型一例。西汉武帝之后，儒家思想占据了将近两千年统治地位，而在DOMO小组看来，墨家思想其实代表了古代中国的某种先进生产力以及科技发展的萌芽，所以他们一再围绕这个主题作探讨。这种做法在当年具有开创意义，“轩辕剑”系列能够在已经极具影响力的《仙剑奇侠传》中开创出自己的道路，这种追寻历史吉光片羽的“颠覆”功不可没。作为诸子百家中较为强调反战与技术的墨家思想，在西汉之后迅速消亡，然而这并不能掩盖其历史地位，墨家创始人墨翟主张兼爱非攻，尚贤节用，并在光学、几何学、力学等方面做出过开创性事业，其研究成果如能被继承扩大，影响确实难以预料。著名教育家蔡元培认为“先秦唯墨子颇治科学”。历史学家杨向奎甚至称“中国古代墨家的科技成就等于或超过整个古代希腊”。




《墨子》


DOMO设计出的墨家机关术，既充满想象力又恨实用，比如各种木甲兽

如果说对墨家科技的遐想是剑走偏锋，让玩家充满了新奇感，那么将“华夷之辩”作为游戏中剧情背景的内涵，则尽显“轩辕剑”苍凉大气的一面。《苍之涛》中桓远之与慕容诗的个人命运是同整个民族绑在一起的，悲剧的结局正是对“华夷之辨”（此“辨”非彼“辩”）的驳斥和深刻反思。自古以来，华夏正统居于中土，夷狄不知礼乐教化聚于四方，是诸多贵族、士大夫固守的对世界形势的认识，孟子“吾闻用夏变夷者，未闻变于夷者也”一直被奉为圭臬。然而，这种起于先秦的文明坚守，在南北朝时期遭到冲击，并在部分人心中演变成狭隘的民族主义。



执着于华夷之辨的桓远之，最终深深伤害了慕容诗和车芸——他所在乎并也深深在乎他的两个伙伴

历史上从来不缺胸怀博大的中国人，明朝著名学者王廷相说过：“天，一也；天下之国，何啻千百，天象之变，皆为中国之君谴告之，偏矣。以为千百国皆应之，而国君行政之善恶，又未必一日月而均齐也。”金庸1998年在北大演讲时说：“我认为过去的历史家都说蛮夷戎狄、五胡乱华、蒙古人、满洲人侵略中华，大好山河沦亡于异族等等，这个观念要改一改。我想写几篇历史文章，说少数民族也是中华民族的一分子，北魏、元朝、清朝只是少数派执政，谈不上中华亡于异族。”



五胡十六国分布示意图，南下少数民族政权占据了长江以北大部分地区



这一直是中国古代诸多贵族、士大夫心目中的世界形势图

只可惜桓远之并不是其中一个，他是游戏中固守“华夷之别”的代表性人物，对汉族之外的少数民族一直都带有偏见，认为少数民族进入中原完全破坏了汉族根基，最后他虽然成功地在太一之轮上刻上了“晋克秦”的刻印，却不得不忍受千年孤苦。DOMO给桓远之安排的悲剧命运，正是对这种偏狭历史观的否定。

结语

对“轩辕剑”历史观念进行分析，我们能发现，它其实是“轩辕剑”以往主题之一——探讨人族与妖魔如何共存的一个延伸和扩展。在《轩辕剑4——黑龙舞兮云飞扬》的最后，姬良将桃花源和云中界合并，使得人族和妖魔得以有一个共同包容生存的场所，这正是表达一种和谐共存甚至世界大同的美好愿望。现实世界中是没有妖魔的，只有民族冲突，只有狭隘的民族主义者将他民族妖魔化。这，值得每一个“轩辕剑”玩家深思。

说到底，无论是对历史人物还是对历史观的“颠覆”，都是DOMO对游戏作品求新求变的需要。在“轩辕剑”系列最初几作中，DOMO的步子迈得并不大，大众对墨家思想的了解程度远不如深刻影响了每个中国人的儒家思想，但是到了《汉之云》时，家喻户晓的三国人物被“颠覆”了，DOMO收获猛烈抨击也在所难免。然而在笔者看来，作为文化产品的制作者，完全可以有自己的原则与坚守。“轩辕剑”系列的“历史颠覆”，往往并非毫无根据，而恰恰是挖掘出历史尘埃中长期被人忽略的细节的结果。从这个角度看，笔者不禁对《轩辕剑6》充满了期待，希望DOMO能再一次带给玩家深邃的历史思考与人文关怀。P

攻守之间只争朝夕
——竞技网游的冲突点设计

■杭州 何北航

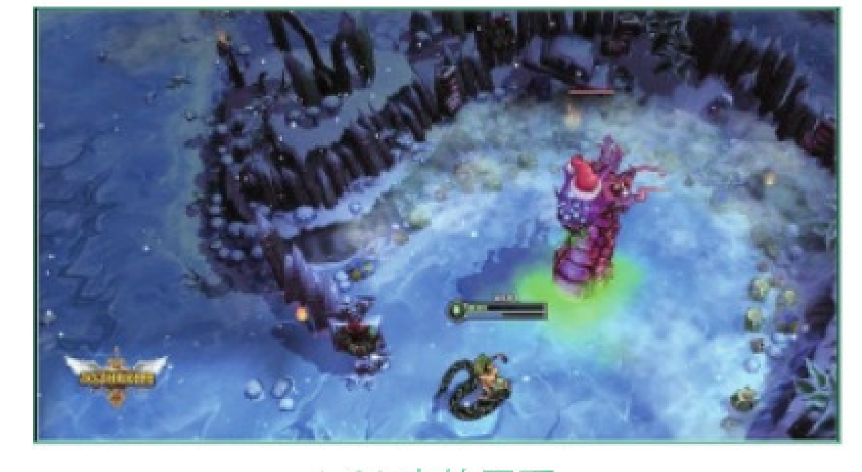
一只圣杯，能让圆桌骑士为它前赴后继。一个海伦，能让希腊英雄为她斗得头破血流。那么到底是什么力量，驱使众多竞技游戏中的玩家们乐此不疲地争夺、争夺，再争夺呢？答案就是冲突点。

MOBA游戏中的冲突点设计

所谓冲突点，简单地说就是游戏中数量有限甚至稀缺的重要资源，玩家为争夺资源或者阻止对方获得资源展开对抗。冲突点通常也是游戏的视觉焦点，因为它往往成为发生战斗的战场。最为典型的冲突点就是DotA中的Roshan。近卫和天灾往往为抢夺Roshan爆发激烈而精彩的团战。冲突点不仅限于MOBA游戏，球类运动之所以长盛不衰的原因之一就是它的冲突点（同时也是视觉焦点）——那个飞来飞去的球。

掀起竞技游戏热潮的《魔兽争霸3》就在冲突点的设计上做得非常出色。作为一款以英雄为中心的即时战略游戏，英雄的等级和装备显得尤为重要。而在游戏初期等级和装备主要来源于地图上的野怪，而野怪的数量是固定且不可再生的，这就要求双方玩家尽早为争夺这些稀缺资源而展开战斗。另一方面，人口越高收入越少的维护费制度，也促使玩家放弃坚守屯兵的战术，在人口达到一定程度就开始投入战斗。除此之外中立酒馆雇佣兵营地等设计也为玩家之间发生冲突创造了条件。

《魔兽争霸3》为我们展示了精妙的冲突点设计。冲突点虽说是越多越好，但这并不表示游戏应该一直在冲突中进行，也不代表游戏设计者要强迫玩家去引发冲突。比如在DotA游戏中，前期的对线期往往比较乏味，但假若游戏设计者提高初始金钱数量允许玩家开局购买高级装备甚至神装，或者将路线限制为中路，这样一来团战的次数自然会大大增加，可比赛就会因此变得更加精彩吗？答案是否定的。因为DotA的魅力不单单在后期团战，也在前期的分路策略和Gank中得以体现。笔者最早接触DotA是在6.43时代，那段时间最为大家津津乐道的就是Vigoss不要命的Gank和Merlini的绕树林反Gank。Gank成功不但能获得金钱与经验收益，而且也能打击对手的金钱和经验收益，这本身就是一个很好的冲突点设计。冰蛙在后期对击杀助攻等系统的调整也是为了鼓励Gank增加冲突，击杀敌方英雄的奖金额提高且不会因自己死亡而消失，促使玩



LOL中的男爵

家不再一味补兵而是尽可能以冲突来获取最大收益。

不过需要注意的是，在游戏的一个时间段内，最好不要出现多个价值相近的冲突点分散玩家的注意力，随着游戏的进行冲突点的奖励也应该逐渐增高。比如LOL比起DotA在冲突点的设计上就做得很好，游戏初期就是红蓝Buff以及边路草丛视野的控制，进行到中期就是小龙争夺战，到后期就是对男爵Buff的争夺。

而DotA中的Roshan就有问题了。初期它太强了，除非特殊阵容和特殊道具冒巨大的风险去偷，否则前期很难爆发团战。到了中期，它面对狼人这类英雄太弱，面对法师又太强了，结果就是优势的一方想打而弱势的一方面尽量避免打，自然无法爆发野战，只是继续推塔。到了后期，Roshan的又一个很严重的问题就出现了，那就是Roshan带来的收益变小了，复活盾占格子不说，又只能对一个英雄有效，而且死亡后原地复活也是一把双刃剑。一方面玩家可以尽快加入战场，但另一方面很有可能在复活读秒的时候敌方已经杀死了你的队友然后站在你身边准备消灭你，这时他们有的技能CD已经转好了。


“魔兽3”中的中立商店



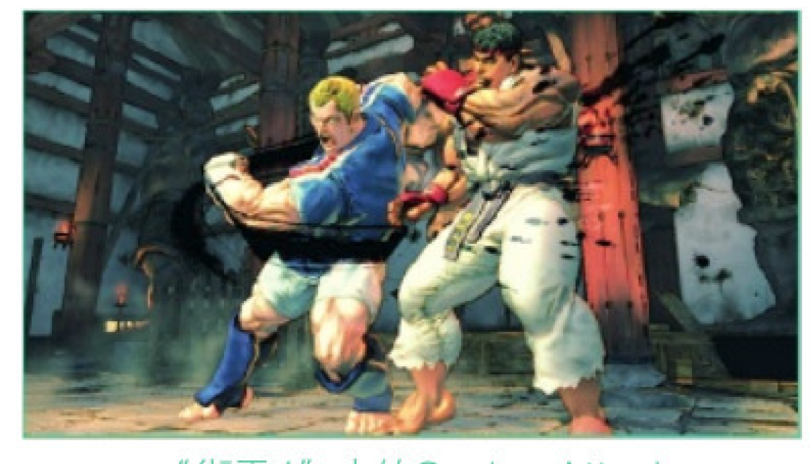
DotA中部分商店物品

DotA中有“慢性死亡节奏”一说，就是一边防守能力超强但无力进行正面团战，另一边就去打打Roshan拿拿盾试图冲高地结果优势不大没冲上，然后继续拿下一个Roshan……如此循环，极大地降低了游戏的观赏性。反观LOL，男爵Buff增加攻击增加法伤增加生命回复和魔法回复，同时还提供大量的经验值和金钱。可以说男爵Buff决定着比赛的胜负，也很少出现像DotA一样陷入垃圾时间的时候。

冲突点的中心思想应该是鼓励进攻和惩罚防守，从DotA的版本更新中我们就能看到冰蛙的良苦用心。包括之前所说的击杀奖励调整、建筑无敌符文以及买活CD，但是大神也会有犯错误的时候，在早期版本中跳刀不会被打断，一时间创造了许多惊天地泣鬼神的绝地逃亡视频。冰蛙一看跳刀这么IMBA没人愿意去Gank大家都闷头打钱，心想“这不行啊”，就把跳刀改成能被任何攻击打断。可是现实却是跳刀削弱后也没法开展有效的Gank，结果反而是游戏节奏更慢了。最后冰蛙把跳刀改为只能被英雄打断，从另一面增强了跳刀的进攻性，总算是实现了加快游戏节奏的目的。

LOL在冲突点设计上也有很多问题，最明显的莫过于中期的冲突点小龙设计在靠近下路的位置，这使得红蓝双方往往都不得不在下路配置两名选手为即将到来的小龙争夺战做准备。但是蓝方下路可以轻松地在兵线推到对面塔下后收一波石头人，这种优势是红方所不具备的。可见，无论是DotA还是LOL，在冲突点的设计上还有很大的提升空间。

冲突点的推而广之


“街霸4”中的Saving Attack

事实上冲突点的设计不但出现在MOBA类的游戏中，在其他竞技游戏中也有很多体现。比如对格斗游戏而言，最主要的冲突点自然就是时间。时间为零时HP较少的那一方自动落败，这一设定迫使双方在时间结束前展开进攻。另一方面就是破防槽的设定和投技（包括防守不能技，比如“街霸4”的Saving Attack），迫使弱势一方不能一味防守。对于不同的角色，冲突点也会有些许的差别。很多角色都有自己独有的连续技，这些连续技的起手技就是这些角色的冲突点，一旦命中使对方产生硬直，接下来暴雨一样的进攻就可倾囊而出了。

在很多乱斗游戏中，战场上经常会掉落一些战斗道具或恢复道具，对这些道具的争夺促使玩家放弃防守回避策略，尽快交战。战场本身会变化，创造出持续伤害或即死区域，迫使玩家集中于一处。必杀技能量点会随机掉落，迫使玩家进行争夺……这些都是Wii上最为热门的乱斗游戏《任天堂全明星大乱斗》中的游戏冲突点设定。这些设定为提高游戏性作出了不小的贡献。

而在第一人称射击游戏中，冲突点就更多了。比如《反恐精英》中的炸弹和人质就是最原始的游戏冲突点。在此基础上第一人称射击游戏也发展出自己的特色，比如夺旗模式和据点模式。其中比较另类的第一人称射击游戏也有自己独特的冲突点，比如《求生之路》这款游戏，就存在拉响警报后的僵尸潮、悬崖秒杀点、Witch、狭窄角落以及Tank等冲突点。

那么单纯比速度的竞速游戏就没有冲突点了么？其实竞速类游戏的冲突点一般集中在弯道部分，抢到内圈的选手拥有更大的优势，比如《头文字D》秋名山赛道之所以有名，与其惊险的5连发夹弯是分不开的。而对于《跑跑卡丁车》这类非传统竞速游戏还有窄道，道具和加速区域等冲突点。

就连桌面游戏也有冲突点。比如《大富翁8》中对地图上财神、土地公的抢夺，重要地段的抢占，以及电力中心和点券中心股票的抢购，无一不是促进玩家竞争的冲突点。可以说只要是存在竞争的竞技游戏，都必须有相应的冲突点。

举了那么多例子，相信大家都能看到无处不在的冲突点。对竞技网游而言，冲突点的设计比一般玩家想象的重要得多，因为他引领着玩家的竞技策略，代表着游戏的玩法等核心因素。然而万变不离其宗：鼓励冲突，并对冲突胜利者给予奖励，这无疑是冲突点设计最为重要的部分。P

邪域战灵（http://xy.zqgame.com/）





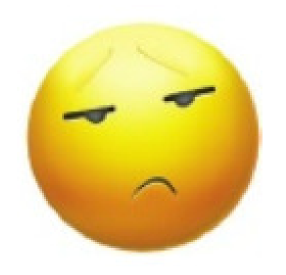
游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	水域中青
运营公司	中青宝
版本号	1.0.1.105
游戏体验	浪费时间





3D奇幻类网游，视角无法俯视仰视只能旋转和缩放。游戏画风较为阴暗，对比度也不高，即使在选项中把画面效果调至最高，画质改善也相当有限。一般的网游都是模型较差背景画面较好，但本作的2D背景贴图相当糟糕，特别是在刚进游戏时，地面贴图的马赛克现象非常严重，角色阴影和环境阴影方向居然都不一致。游戏的背景音乐大都低沉缓慢，音效只有战斗时较为丰富，环境音效较差。角色的移动和战斗都还算流畅，衣饰的飘动效果略显夸张，转身有点缓慢，其他都还不错。游戏经常出一些卡道具的Bug导致玩家不能使用物品，不能和NPC对话，甚至连礼包也不能领取，让人相当郁闷，无法做任务只有挂机打怪——但问题是玩家升一级要40万经验，做任务能给10万左右，但打个怪只给100多……另外，游戏既没有提供快捷键的自定义设置，也没有快捷键列表，玩家只能靠摸索和观察来掌握游戏的快捷键。最不可思议的是，玩家在交接任务时看不到自己会得到什么奖励，更别提多种选择了，奖励的内容只能通过打开任务界面查看，或者做完任务直接翻背包，这些设置都显得相当不人性化。

兵马俑（http://b.mfyou.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	魔方软件
运营公司	魔方在线
版本号	0.9.0.0.121120
游戏体验	索然无味





3D玄幻类网游，游戏画风相当阴暗，全屏泛光打开后对比度还算不错，角色建模水准一般，背景画面略显粗糙，棱角较为严重，多边形数量明显不够，游戏的抗锯齿也相当勉强（不知道现在的网游抗锯齿都用的什么“高科技”，不用重启游戏即可进行调整）。游戏背景音乐较为一般，不过各场景的音乐特色明显，NPC语音做得不错，进入游戏有语音描述剧情，玩家使用技能时有语音报名。角色移动还算流畅，服饰以及角色的动作姿势也比较自然，但仅限于玩家角色，NPC的动作和姿势都相当生硬，比如某任务褒姒跑动起来腰部以上和腰部以下就像双截棍一样扭动，很是诡异。游戏的战斗音效相当差劲，几乎听不到击打声。虽然画面特效还不错，但战斗过程根本没有打击感，技能不给力不说，战斗节奏也相当缓慢。比如神射职业第一个学会的技能就有4秒CD。再加上糟糕的服务器质量导致的卡顿问题，战斗过程感觉很无力。游戏的自动寻路和自动战斗系统在初期还让人很省心，当玩家出了群攻技能后，做任务时就比较乱了，角色经常一打一大片拉一堆怪被群殴，然后硬顶着狂吃药水，感觉自动战斗的AI还有很大问题。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	蓝港在线
运营公司	蓝港在线
版本号	0.73
游戏体验	普普通通

黎明之光（http://lm.8864.com/）





3D奇幻类网游，画风明亮，角色和场景设计充满日式卡通风格，游戏的场景元素较为丰富，角色外形设计较为成功，但游戏的画面在细节上缺失很多，各种贴图略显简陋。游戏的背景音乐和音效都还算不错，音乐或舒缓或紧张，在各场景表现较自然。游戏分休闲模式和战斗模式，在休闲模式下玩家跑跑路做做任务之类，只能使用鼠标控制方向，战斗模式只用于打怪，只能用键盘控制移动，按Tab切换模式。游戏无论是移动还是战斗，动作都很流畅，姿势也很到位，表现相当不错。音效配合也很好，角色经常会“呼嘿哈”地吼两嗓子。战斗效果乍一眼看上去挺火爆，但光影特效实在低级。另外一个问题就是敌人AI太弱，玩家打起来犹如割草。游戏号称采用微端技术，一直在后台下载素材，一旦下载跟不上的时候就会出现没有贴图和模型的情况。在游戏进行大概两小时之后，客户端从初时的350MB剧增到2GB。如果说游戏真的始终只有几百MB，那么游戏低下的画面细节表现水准也是可以原谅的，但明显游戏朝着未知的巨大体积发展着，那么角色毫无立体感、犹如纸糊般质感的贴图就着实不能让人接受了。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	Gravity（韩国）
运营公司	九合天下
版本号	2.0.0.0.1.0.0.6
游戏体验	普普通通

梦幻龙族Ⅱ（http://ml.9hgame.com/）





3D奇幻类网游。游戏采用Q版画风，角色造型可爱，场景明亮，只是颜色对比略有不足。角色模型设计感觉较为落后，锯齿较多，贴图也不是特别好，部分大尺寸贴图如地面等缺乏变化和细节，背景模型也相当粗犷，总体而言画面的细节表现并不是太好，只是Q版从一定程度上降低了这种粗糙感。背景音乐尚可，但是有特色的并不多，与Gravity曾经的产品《仙境传说》相比，差距着实很大。语音倒是齐全，但显然还没有汉化完全，都是韩语“思密达”。游戏角色的移动和战斗都非常流畅，美中不足的是尽管游戏采用3D画面，但角色仍然是8方向设计，并不能做到完全自由地从任意角度观察。作为一款横版过关游戏，本作的打击感不是太好：音效欠缺、倒地时间过久，前者让人感觉战斗毫无力度，后者则降低了战斗连贯性。此外游戏更设计了打够一定数量怪物给宝箱的泡菜设计，各种花钱项目也充斥其间：完成任务要花钱、自动连招要花钱……消费无处不在。总体而言，游戏基本照搬了《梦幻龙族》的大部分设计，角色、动作、连招、名称……称之为2代有点名不副实，叫复刻版还比较靠谱，捞一笔钱而已。



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	厦门涅槃
运营公司	七虹游
版本号	1.0.0.31
游戏体验	浪费时间

吴越烽火（http://wy.7hon.com/）





3D玄幻类网游，画面质量不佳，主要问题应该是出在游戏引擎上。游戏总感觉像是蒙了一层纱，相当一部分字体也不是很清晰，这些应该是游戏不能以正确的分辨率显示而只能强行拉伸造成的。在调整分辨率时，有时还会导致画面错位。由于游戏背景设定在春秋战国，角色的衣饰以深色为主，缺乏细节表现，比如一些职业的头饰都是用贴图代替，档次降低了太多。地面景物不少，随风摆动显得很生动，但地面贴图比较敷衍，再加上较为严重的锯齿，游戏画面整体而言比较糟糕。角色的移动倒是非常流畅，包括跳跃、侧跑在内的众多姿势动作也很到位，尤其是倒退动作，在国产游戏中难得有如此行云流水之感，只是这一切都被糟糕的画面以及不甚成功的优化所抹杀。角色的战斗表现动作到位、清晰，但是战斗效果差，虽然游戏力图营造一种火爆感，连兔子攻击玩家都带着夸张的红光效果，但依然不能掩盖游戏高级特效的缺乏。

月评：那些游戏里的宣传语

■北京 键盘

每款网游做出来以后，厂商都会配合游戏放出一些宣传语句，总结这些宣传语句，最常用的词就是“首款”，如果一定要加个范围，那么就是“全球”，至于全球首款什么，那后边跟的东西可就五花八门了。就以本次评测的《兵马俑》来说，它就自称“全球首款三端3D网游”，所谓三端就是客户端、页游端、手机端。我们无法确定它到底是不是“全球首款”，当然也没人去较真核实。相比之下有些网游的宣传就有些不着边际了，比如“全球首款3D战争武侠网游”之类，大量厂商都喜欢用这句广告词。首先，欧美厂商们也不做武侠网游啊，其次，国内能包含在3D战争武侠范围内的网游海了去，还真轮不到你们这些后辈来号称“全球首款”吧。有些厂商比较“严谨”，范围圈定在国内，比如有网游号称“中华历史战争网游旗舰之作”（《铁血大宋》），也真难为了厂商的文案，能把这么多词拼在一起且毫无违和之感——中华、历史、战争、网游，还是旗舰之作。而实际上某些游戏的表现就像太监喜欢自称“爷们”一样可笑。而另一个游戏则自称“中国第一款热血童话网游”（《勇者之翼》），其实热血和童话本身就挺冲突的，热血的不会是童话，童话一般也不热血，所幸游戏品质还算不错，倒也不丢面子。也有些网游范围圈定在某年，比如“2012年最强力的PK网游”（《暗黑之城》），至于这个游戏的品质会让你觉得宣传语改成2002年仍显夸张。除此之外还有类似“首款真人视频网游”（《决战紫禁》）这种模棱两可的宣传语。

其次，关于游戏特色的宣传语也比较常见。比如本期《黎明之光》的“横扫式群攻”，游戏里确实有“打一片的快感”，但当Boss也沦为割草对象时，往往也就不是太爽快了。这类宣传语有时候经常犯些低级错误，比如本期《吴越烽火》的“3D国战网游”叫法，3D能叫特色？国战能叫特色？您不加个“全球”“中国”“本年度”+“首款”这样的词组？现在七成的网游都得是3D国战吧。还有“史诗级画面”“超越经典”“巨作”这类词语，史诗级是什么标准？经典是哪些作品？现在哪个网游敢说自己不是巨作？这种大家一起糊涂的宣传大都是应个景点个卯，意思意思就过去了。

再往下，有些厂商的宣传语就有点莫名其妙了。本期的《邪域战灵》，其宣传语为“每个世界都有个扛把子”，实在琢磨不透这句话想要表达什么，意思是游戏世界也要你这么个扛把子？扛把子到底怎么讲？还有“誓为兄弟战今生”（《龙之传奇》），游戏是“传奇Like”型的PK网游，所以“兄弟”倒也说得过去，但这个“战今生”着实夸张了。游戏采用筷子兄弟为形象代言，照片拍得怎么有点搅基范儿……而本期《梦幻龙族Ⅱ》的“激萌”，已经算是意思比较靠谱的宣传语了。最后就是擦边球宣传语了。比如“看妹纸拿周边、共享脱光盛宴”（《新挑战》），官网贴了个黑丝短裙还遮脸的妹子照片，其实主要目的就是送iPhone之类的礼物，至于脱光什么的具体活动内容里根本没提，纯粹的“吸睛”用法。

在网游宣传词里，让人印象较深的就是“一个世界在等待”（《魔兽世界》），对国服来说真是贴切。作为伪暴雪粉喜欢暴雪游戏的宣传语似乎有些不公，那么另一个“玩的就要惊天动地”（《惊天动地2》）也还不错，双关含义表达符合宣传手法，唯一的问题是，游戏本身的品质达不到玩起来惊天动地的效果。宣传起来轰轰烈烈，游戏起来凄凄切切。

2012昆山WCG，逆转还是绝唱？

■北京 暗堂传说



编者按：2012昆山WCG已经谢幕，这届大会既有中国首夺国家杯的欣喜，也有疑似“魔兽”项目的集体谢幕。岁月流逝，如今的WCG也正在面临一个拐点，伴随着手机游戏崛起、电竞游戏网络化的趋势日益明显，今后的WCG究竟会如何走？这届中国收获颇丰的比赛，究竟是逆转还是绝唱？


击败了Sky的Fly100%最终也未能获得他梦想很久的第一个WCG冠军


人气，这个就叫人气


WCG开场的美女主持，但对电竞似乎并不是很了解


一个时代，两个皇者，同时落幕的无限唏嘘


营造一个节日欢庆的氛围，四海一家也是很祥和的

昆山对赛事重视程度远远超过国内其他赛事

2012年12月1日笔者走出昆山火车站时就被WCG广告牌震住了，不仅牌子两米多高，还有观众班车。每天晚上在主赛场外，有一排出租车在准备着接散场观众。据当地的哥透露，这是组织方特意为散场观众安排的。不仅如此，笔者亲眼目睹在市中心商业街上的LED新闻，同时还有很多人反映电视媒体报道力度同样很大，这种种细节都表明昆山对本次赛事极为重视。

昆山观众多但成都现场更火爆

本次WCG主赛场设在展览中心，赛事搭台，经济唱戏，最直接的好处就是各大赞助商有足够的空间设立展台，进行宣传。虽然这次昆山的赛事场面拉得更大，但是火爆程度则不及成都。成都赛场从站台到赛场，再到观众竞猜，四处都烘托着人气。对比Showgirl就能看出昆山和成都的差别，成都的Showgirl张罗、抽奖、问答、发放礼品。而昆山Showgirl比较中规中矩，更像模特，使得昆山WCG的展会更像CHINAJOY一类的游戏展。

昆山赛事的不足

首先现场对于人员流量控制上出现了些许问题，由于经验不足，保安不得不对某些人数过多的场次进行了人员分流，虽然目的是为保证人员安全，但也牺牲了一部分观众观赏比赛的热情。虽然出于安全的考虑这样做无可厚非，但是这也证明了昆山在承办这种大型赛事上对人数预估和现场控制上的不成熟。同时舞台主持人的常识和经验的欠缺也是比赛的一大遗憾。成都由兜兜主持的比赛很精彩，兜兜那样既懂赛事精髓，又有足够气场的电竞主持人非常难得。而整个比赛令笔者印象最深的一个冷场就是本次WCG最经典、现场观众人数最多、最伤感的那场——人皇Sky对月魔Moon的季军争夺战。比赛结束后，Sky从隔音室出来后，径直走向Moon的隔音室，叫Moon和他一起向现场的一万多名观众说几句。毕竟这两位电竞王者给我们带来过太多精彩的赛事，让我们的脉动随着他们的比赛而加速，让我们的青春留下了电子竞技的印记。当我们青春逐渐逝去时，能够在现场告别我们的英雄，这份记忆也许就值得我们共同珍惜。但就在这种情况下，居然冷场了！Sky让Moon讲几句的时候，Moon一愣，没做准备的他说了几句英语就下台了。这本应该由主持人带着翻译上场，进行选手采访，带动现场气氛的最基本的环节，当天居然缺失了。反倒是经验丰富的Sky大方地客串了一次主持人，但即使如此，缺少翻译的Sky也无力做到更多。同时现场解说也并不专业，解说过程也经常出现转播信号中断的问题。

昆山盛况是否会成为绝唱

WCG一路走过十二年，当很多人都把情感寄托在这项赛事上时，三星多少应该为陪伴他走过十几年的人考虑一下。其实三星的初衷无可厚非，对于一个企业来言，赛事是手段而不是目的。三星近年来最拿得出手的就是智能手机了，三星智能手机销量超过苹果，这在乔布斯健在时都无法想象。三星有转型手机的冲动理所当然，但是这样转身未免有些唐突，而且风险也太大了些。

电子竞技历史上转身过猛而自我毁灭的例子并不少见。



这是本次WCG的主舞台



从各种各样的细节上都能看出昆山其实这次对WCG极为重视



观众热情非常高涨，打出的标语也非常有“中国特色”



Chuan因为国籍问题无法参加本次WCG，但iG还是凭借强大的实力获得了DOTA2项目冠军



蔡妍在现场表演

最经典的就是CPL，论起来CPL比WCG资格老。伴随着《雷神之锤3》兴起，一时间CPL风光无限。当年有“WCG是电竞奥运会，CPL是电竞世界杯”的说法。但是由于CPL贪恋游戏出版商的赞助，选用了一些不怎么受欢迎的游戏，主办方相信只要奖金高，参赛人数就不会是问题，甚至冲动地砍掉了曾经作为立命之本的《雷神之锤》。此后CPL人气减弱，一蹶不振，最终惨淡收场。

电子竞技现在一个要命的地方就是有人要坚持二八原则，即绝大多数的资源是由百分之二十的客户提供的，所以要对客户进行分级，重点把握这百分之二十的客户。电子竞技走到今天，曾经的王牌游戏《雷神之锤》《反恐精英》《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》都已渐渐老去，《星际争霸Ⅱ》在国内人气一般，电竞网络化其实也是一个必然的趋势。但如何在能带来收入的项目和能带来人气的项目之间平衡？如果电竞赛事坚持二八原则，把有钱的项目当顶梁柱用，那真的不可想象结局会怎样。其实如果三星把事情做得简单点，大家也许就不会那么纠结了。体育赛事经济就是眼球经济，办哪个比赛能吸引最多的眼球就办哪个，观众数量就是最能检验手机游戏市场的标准。

但问题是转身太快会有很大风险，从自身经营的角度来看昆山扛得住么？2013年观众大幅度下滑的风险非常大，这对昆山赛事不公平。不考虑国内赛事受欢迎程度和市场，东道主损失将会很大。

东道主对于赛事需要有一定的话语权，即使下届WCG真的如传说中的迅速转身，增加几个表演项目也是个不错的选择。北京奥运会上就把武术设置为表演项目，反应也很好，收视率也不错。明年WCG真的会成为“魔兽3”的绝唱吗？也只能耐心等待了。

WCG的商业价值

衡量商业价值需要从投入与产出两方面考量，即开源节流并重。WCG不需要向全社会公布账目，但依然希望盈利状态良好。蔡妍参加开幕式虽然是本届亮点，但效果未必尽如人意。WCG的商业运作是商业机密，但本次昆山WCG比三年前的成都WCG相比，赞助商少了AMD、KAPPA、微软这几个实力派。少了微软只是没有了XBOX平台游戏，少了AMD也未必损失很大。真的非常可惜的是KAPPA,从几年前牵手WCG到PGL等一系列赛事，KAPPA一直是电子竞技的一个支持者。2007年北京WCG全国总决赛上，根据现场调查问卷显示KAPPA的认知度仅次于三星和Intel。这样一个曾和电子竞技有着密切联系的运动品牌退出了，总觉得感伤，而且更要命的是没有体育品牌准备加入。

电竞节日的价值

WCG还有价值么？答案是肯定的，即使影响力不如从前，新增的比赛项目没有达到曾经经典项目的高度，也不能否认它作为大型电子竞技比赛的作用，其对于玩家的吸引还是无与伦比的。电子竞技的明天在哪？网络化的脚步能有多快？《DOTA2》《英雄联盟》等游戏是否能带来新一轮的电竞风暴？明年的WCG究竟会是怎样的一种形态？这林林总总的问题，单凭我们的想象没有办法得到答案，等待时间告诉我们一切吧。

腾讯微博　首页　微频道　找人　微群　应用　实验室

李晓峰：输对我来说也是一种解脱。只是让那些支持我三冠王的朋友们失望了，可惜我没有做到。也可能是我想夺冠的小宇宙之心没有另外三个人强大吧。那么既然输了，就把所有的信念用来祝福fly和ted吧。把冠军留在中国。告诉世界，我们中国的选手最强。

28分钟前 来自iPhone客户端 阅读(5.8万)　转播 | 评论 | 更多

Sky输给Fly100%后，第一时间在微博发表了自己的感受



同福战队获得本次WCG的DotA项目冠军



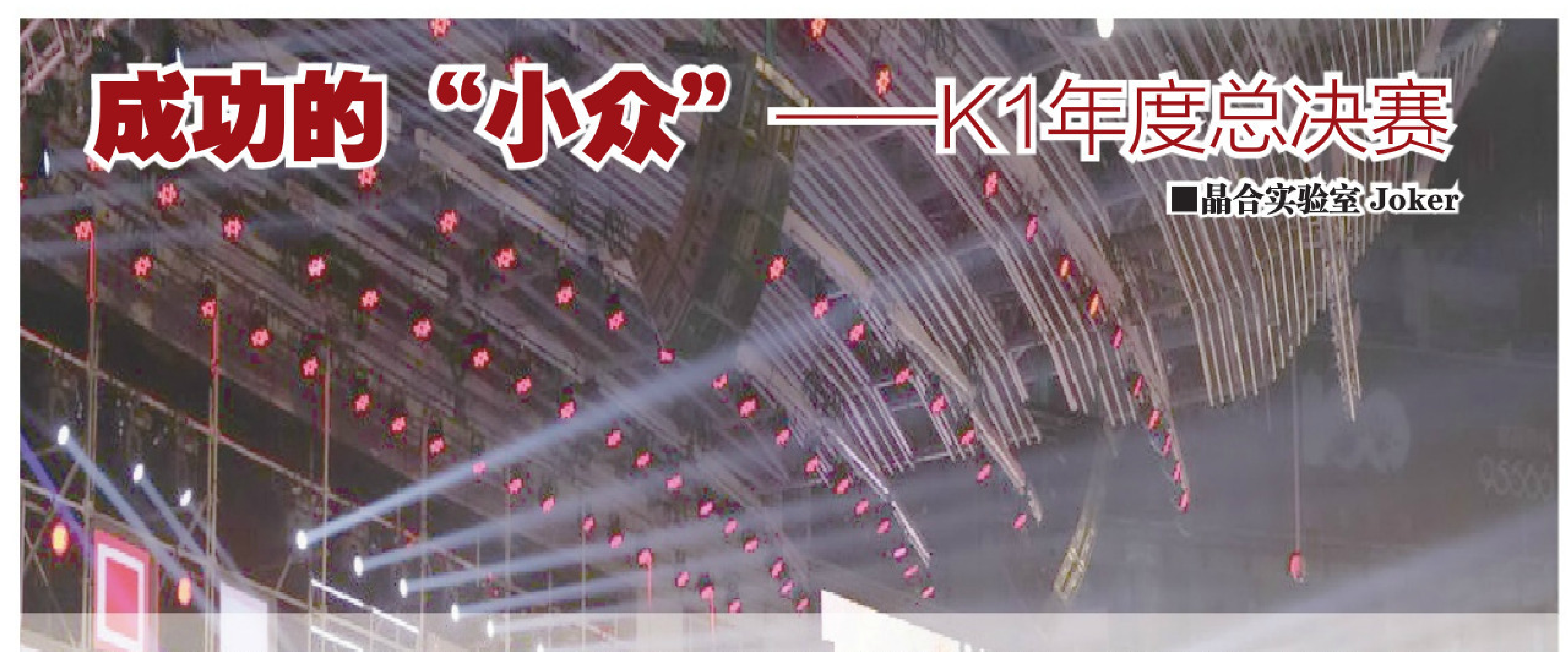
中国首夺国家杯



央视对本次赛事持肯定的态度



现场氛围火爆，但确实有点混乱



成功的“小众”——K1年度总决赛

■晶合实验室 Joker

2012年12月8日，由世纪天成举办，游戏风云承办的2012 K1年度总决赛在上海南京东路步行街世纪广场圆满落下帷幕。12月上海的并不温暖，虽不像“帝都”寒风肆虐，温度持续零度以下，但这座临海城市的湿冷也着实让人吃不消。但是如此的寒风也没有吹灭广大玩家的热情，座无虚席的现场也证明了K1这么多年来所积累的丰厚的群众基础。

电竞网络化的先行者

近些年，随着互联网的普及，宽带速度的提升，当初因网速限制而不能很好进行的互联网竞技限制已然不复存在，局域网在速度上的优势已经不似前几年那么明显。同时，电竞游戏和网络游戏之间界限也正逐渐模糊，更多的网络竞技游戏出现，也正在将电子竞技引入一个新的层次。

虽然K1联赛是世纪天成为推动旗下游戏所举办的电竞赛事，可以说是一个巨大的“广告”。但是其整个比赛流程、转播流程的专业性，整个比赛过程所带给玩家竞技观感却毋庸置疑。笔者曾经也对《跑跑卡丁车》这种Q版风格的“网络游戏”是否能具有“竞技性”持怀疑态度，但是在看过整个比赛过程后，无论是团体战还是个人赛，比赛选手对每个赛道的研究都令人钦佩。这类游戏的操作也许不会像“极品飞车”类游戏那样复杂，但是操作的简化并不代表者着过程的简化。比赛过程中每个弯道的漂移路线选取，加速氮气的积攒和使用，团队中领跑、卡位、辅助、攻击等个位置选手间的配合，等等都让观看比赛的选手们血脉贲张。笔者相信看过整个比赛过程的人都不会再对其是否是一款合格的竞技游戏存怀疑态度。

优良的组织和转播水平

一次成功的赛事是否成功，比赛是否精彩是一方面，赛事的组织方面更是保证比赛顺利进行根本。游戏风云作为传统的游戏媒体，整个比赛过程井井有条，无论是现场主持，与观众互动，选手介绍，比赛解说等均非常专业。而在邀请嘉宾方面，虽然袁成杰、俞思远等在人气和名气上比不上其他大牌明星，但是因为他们年轻，对游戏有了解，所达到的效果反而比一些对游戏一无所知的大牌明星要好很多。解说方面，无论是BBC还是由祖国宝岛台湾来的Jerry都是经验丰富的老手，在解说比赛过程中都十分的专业。同时，比赛还通过传统的强势电视媒体进行直播，也算是K1的一大优势和特色。



现场最温暖的恐怕就是这些穿着厚厚娃娃装的工作人员了



歌手袁成杰担任比赛嘉宾主持

一个成功的“小众”比赛

《CSOL》项目黑马E腾战队与赛前夺冠呼声最高的老牌强队天禄战队之间展开角逐，双方打满三局后，E腾战队爆冷击败天禄夺冠，多少有些出人意料。而《跑跑卡丁车》项目强队凌氏车队没有重演上赛季的悲剧，与顶点龙达车队鏖战三局最终成功捧杯。赛后E腾战队的黄振、凌氏车队的乐乐（武文龙）获得MVP头衔，分别得到K1联赛特制的“金鼠标”及“金键盘”奖牌作为特别奖励。

的确，在受众和关注度上来说K1是一个相对“小众”的电竞赛事，项目设置上与主流也有很大不同，但是看过整个比赛后我们不禁感叹，这是一个成功的“小众”赛事，并且我们需要更多这样的“小众”赛事，就像看多了传统的“三大球”类比赛，偶尔看看类似冰壶这种冷门项目，也别有一番风味。K1，我们下赛季再见！

Joker：“战火为何而燃，秋叶为何而落，天性不可夺。吾辈心中亦有惑，怒拳为谁握，护国安邦惩奸恶，道法自然除心魔，战无休，而祸不息，吾辈何以为战？”熊猫人开场的一段独白大气磅礴，激荡人心，但是同样出现了一个问题：熊猫人同种族却分立阵营的设定势必会造成手足相残。本文给大家带来的就是这么一个有关于立场和人伦的故事，张克伟所想的，会不会也是你一直思考的呢？跟随他细腻的笔锋，会不会找到属于你自己的答案？

回家

■山东张克伟

“愿意追随部落的荣耀，还是选择联盟的骄傲，徒儿们，你们准备好了么？”

尚喜大师的洪钟之音溢出五晨寺大殿，流淌在习武场、武松村甚至更远处的悲雾林里，越来越多的人放下手里的活计，循着声音的源头逆流而上。尚在孩提的幼童手牵着手蹦跳着跟在父母身后，而须发俱白的老者则长叹一口气，攥紧手杖沿着孩童洒落的欢笑声慢慢向前踱去。他们没有垂髫幼童年幼无知的懵懂，没有弱冠少年踌躇满志的莽撞，没有而立壮年志在四方的豪气，只剩下征战八方之后浑身累累伤痕和妻离子散、父兄反目之后永远无法痊愈的遗憾。

“我愿加入联盟，缔造新的传奇！”

“我愿加入部落，做一个真正的男人！”

“我只愿跟随强者！”

年轻人满脸通红，血管里豪情壮志澎湃激荡。暴风城特使玛瑞斯的目光在这批年轻人脸上扫来扫去，希望能找到一些真正适合目前战术体系的人选。他的身边站着熊猫人军官艾莎和泊云——自然是加入联盟方的熊猫人代表。两人垂首低眉，面沉如水，静静地看着眼前纷乱的人群，不言不语。

“嗨，我说，第二排那朋友，你长得真是标致。我猜追求你的人一定不少吧！加入部落吧，我觉得我们一定会成为好朋友的！”这句浑话如同丢在地上的香蕉招来一群猢狲一样，立即惹来了一阵哄笑，说这话的正是加入部落的熊猫人代表之一纪火爪。他斜斜地靠在竹椅上，一条腿搭在扶手上来回摇晃，脸上绽放着放荡不羁的笑颜。奥格瑞玛特使莱斯托克不以为意，目光如鹰隼般在人群里来回扫视。站在他身后的另一位熊猫人军官泊修却轻轻摇了摇头。

“徒儿们，”尚喜师傅重重地顿了一下禅杖，“迷踪岛的试炼已经已经证明了你们的实力，不管最终加入联盟，还是部落，要记住，你们的使命是治愈这个受伤的世界！”尚喜师傅环视了所有的徒弟，目光顿时变得无比柔和，甚至有些……悲怆？“许多年前，我送走了你们的父母，几年前，我送走了你们的兄长。他们有的已经回家了，有的…永远不会回来了。而现在，我又要把你们交给来自暴风城和奥格瑞玛的特使。我希望，你们能赶在我走进禅杖林之前回家，告诉我说，这个世界已经被治愈。我们熊猫人，要回归以前的日子！”

纪火爪站起身，取下含在嘴里的烟斗，整理了一下斗笠。“孩子们，自己选择吧！不过，从今往后，你们的生命便交予你选择的阵营。我们，不欢迎懦夫！”泊修脸上的伤疤动了一下，一抬头便迎来了一束无法躲避的目光，他下意识地压低了斗笠。一阵风吹过，右臂空空的袖管扬起，轻轻地拍在他前胸，一朵接近枯萎的桃花飘落在他手里。泊修一怔，随即捻起花朵，甩手扔在地上。

“先不要急于选择。”艾莎一开口，那柔和的语调便迅速奔向人群，轻柔地安抚着那一团团急躁的情绪。“要知道，一旦有了阵营，便有了立场，站在你身边的人，与你一同经受试炼的伙伴，甚至是你的兄弟姐妹，也有可能在战场上兵戎相见。”

泊云圆圆的眼纹抽动了一下，春日和煦，她却觉得有些冷，下意识地抿起嘴唇，紧了紧斗篷。每年春天的这个时节，她都会回家。她期盼这一天，因为这里有长眠的爹娘，而她又害怕这一天，因为她回家的日子，也是上百个家庭分崩离析的日子。

“很好，你们做出了自己的选择！”尚喜师傅声音中的悲怆越来越明显，“徒儿，希望有足够的磨难让你们变得强大，希望你们不要忘记我们熊猫人护国安邦的信念，希望你们……永远记得自己的同门兄弟！永远记得回家的路！”

出五晨寺向西，有几个孩子在路边玩耍，胆大的会向新兵们讨要那锋利雪亮的匕首，其余的则在一边偷看。走下斜坡便是一条小河，河边绿树成荫，调皮的阳光钻过树叶间隙叮叮咚咚地跳在地面上，空气中不停流淌着桃花沁人心脾的香气，黄鹂鸟就在这香气中快活地打着扑棱，不停地飞上飞下，惊得吊在树上的猢狲呲牙咧嘴。脚下绿荫如毯，毯上躺满了红红白白的花瓣，下脚之处松软而舒适。那习惯了蹬踏在死尸血水中的脚似乎有些不大适应，像第一次坐船。当走上那座拱桥时，泊修才有站稳的感觉，便用力跺了一下脚。拱桥很小，他下意识地向左边栏杆最高处下的青石看过去——他当然不会忘记，那上面有他小时候刻下的字迹：护国安邦惩奸恶。歪歪扭扭，经过多少年的风雨剥蚀后显得更加模糊不清。泊修只停了一下，便又抬脚向前走去，前面是禅杖林——安息着自己的爹娘。

“哥哥？”

熟悉的声音将泊修从对父母的思念中暂时解脱出来。无需抬头，他知道是谁，那是他一奶同胞的妹妹，是扎着两个朝天小辫的跟屁虫，是胆怯怕走夜路的爱哭鬼——当然，她现在的身份是联盟军方代表——自己的敌人，泊云中尉。

泊云走上前，轻轻扯了扯哥哥空空的袖管。泊修一扭头，看见妹妹那纤细的双手不停摇晃着自己的衣袖，一如十多年前，那个做错了事撅着嘴巴求自己原谅的妹妹。

“妹妹，好久不见。”泊修的话说得有些生涩，并不是对妹妹的感情变得生疏了，而是对自己族人的语言已经不再熟悉。

“哥哥……”泊云脆弱的天性在这一瞬间冲破了铠甲的束缚，联盟军官的钢铁意志立即化成绕指柔。她扑在哥哥怀里，放声大哭起来。



“哥哥，我不该在奥特兰克砍下你的胳膊……你知道我有多内疚么？哥哥，这不是我想要的生活，这不是，真的不是……”呜咽的哭泣声盖过了淙淙的流水声，泊云双手死死地抱住哥哥，生怕一放手，近在眼前的哥哥便化作飞鸟，扑棱一声冲上了云霄再也不见。

泊修笑了，心里一股暖流缓缓流淌，让他全身都极舒坦。“哥哥当时戴着面具，你怎么能认出我来呢？”戴面具作战是很多熊猫人的习惯——凡有熊猫人参与的战斗，他们必然要戴上面具，因为谁也不愿看见族人死在自己手里的惨状，他们更怕自己流露出的悲戚面容让自己阵营的士兵们心生怀疑。

泊云仰起头，悲戚的脸上挂满泪珠，“哥哥，我想你的胳膊再长出来，我想回到小时候，我想爹娘再活过来……”

“傻丫头。”泊修脸上又浮现出一抹笑意，用仅有的一只手帮泊云整理着弄乱的头发。“怎么可能回得去呢？难道你平时带兵打仗也是这么幼稚么？”

“我更不想做什么中尉。”泊云嘟囔着。

“我也不想做这个军士长。可这不是我们的生活么？”泊修轻柔的语气让自己也吃了一惊，在军队里，他的脾气可是出了名的火爆！不仅仅是对自己的敌人，即使是自己人，他也有过痛打奥格瑞玛护卫队长沙尔雷、怒斥军士长木里克的光辉事迹。

“也许我们当初都选择错了，我们应该像叔父一样，做一个吟游诗人，一柄禅杖一壶酒，就这样浪迹天涯。”泊云眼里依旧含着泪花，军服上的肩章有些歪歪扭扭。

“那我们既要承受族人的唾弃，死也不能进入家族神庙，又要背负着懦夫的骂名，在联盟与部落鄙视的眼神中苟活一生了……”泊修心里隐隐想起了自己的叔父泊邑然，那时候自己还很小，对叔父并不是太了解，但他高昂着头在众人的鄙夷声中昂然走远的情景却异常清晰。就连爹也不能理解叔父的举动，每当提起叔父，爹总会变得勃然大怒，怒斥其为“孽畜”。

可是……当爹被娘杀死在昆莱峰之巅、母亲羞愧自尽后，是族人眼中的不忠不义之人、爹口中的“孽畜”叔父将爹娘的遗骨带回了家。这，究竟什么样的选择才是正确的？选择荣誉，虽人人向往，却会手足相残、父兄反目。放弃选择，虽遭唾骂，却可淡然一生、保全人伦……

“哥哥，你在想什么？”泊云一双美丽的眼睛闪烁的满

是迷惑。

"我在想回家的路，竟然是那么的漫长。"泊修轻轻叹了口气。虽然站在家乡的土地上，他却觉得像处在一个跟家乡平行的空间里，呈现在眼前的景象虽跟家乡的风景一模一样，但是自己却感觉不到任何家乡的气息，无法感受到家乡带给自己的愉悦和安心。

泊云不再说话，迷离的眼神追随着漫无边际的思绪荡漾开来。十多年前，自己也站在五晨寺大殿，毅然决然地甩开了哥哥的手，走到了艾莎身边，艾莎冲自己一笑——那笑容不是鼓励，不是感谢，而是一种淡淡的无奈。可当时自己根本就不明白那笑容的含义，只是觉得，神圣的抉择会实现自己的价值，千百年后，自己的名字会镌刻在熊猫人的历史丰碑上，供后人瞻仰。哥哥本想跟随自己一起加入联盟，可自己觉得，这是多么矫情，外人会以为自己还没有长大、依旧需要哥哥的保护，所以，自己对着迎面走来的哥哥狠命一推。然后，是部落特使莱斯托克扶起了哥哥，再然后……

然后，我以出色地表现赢得了莱斯托克的信任，军阶晋升的速度超过了跟我一同前往艾泽拉斯的所有人。十多年的戎马生涯让自己变得冷酷无情，他还记得，当自己的利刃刺进熊猫人同胞的胸膛时，温热的鲜血立即喷溅在自己脸上。泊修不认识那个年迈的熊猫人，但却记住了他苍老的脸上绽放出的灿烂笑容，他攥着自己的手说：我要回家了，亲人……当时自己大脑一片空白，幸亏有鲜血的掩饰，要不然，那彷徨、无助的表情让别人看见，自己可就遭殃了。

"哥哥，你恨我么？"

"你是我妹妹。"

"可是我斩断了你的胳膊。"

"你是我妹妹。"

"那将来你会带我回家么？"

"你是我妹妹。"

夕阳西下，落日的余晖将天边的云朵染成红色，投射在地上的阴影也有了几分红红黄黄的颜色。几束炊烟袅袅升起，又有呼儿唤女的声音荡漾开来，狗儿急躁的叫声还没停歇，不知谁家的孩子又被爷爷打了一顿，哇哇的哭泣声似投在水面上的石子，惹得周围顽皮的孩童纷纷哭闹起来。地上的小草垂下头，开始互相轻抚一天来遭受的踩伤和小动物的啃噬。拱桥下的小河宁静安详，荡漾的水面上闪烁着金色的光芒，微微泛起的涟漪轻轻舔舐着两岸，轻柔的哗哗声吸引了几只狐狸前来散步。桃树林里的猢狲们不再吵闹，安静地



呆坐在树枝上，长长的尾巴垂下，不知在想些什么。有微风吹过时，依旧有花瓣落下。"半生半世半浮生，半梦半魇半颠疯，半醉半醒半凄冷……"吟游诗人的怪异声音哼出苍凉凄冷的曲调——也只有在晚上，他们才敢回家。

"妹妹，该准备带那些年轻人去另一个世界了，出发吧。"

"该出发了，中尉！"哨兵轻轻唤醒了泊云。泊云睁开眼的一瞬间出现了幻觉，自己躺在了家乡的桃树下，身边有几只蹦跳的小兔子，片片花瓣缓缓飘落，眼前闪烁着明晃晃的光芒，耳边回荡着爹娘焦急的呼喊。

泊云用力摇了摇脑袋，幻觉消失了，眼前呈现的是阴云笼罩的天空。她有些缓慢地坐起来，从破旧的斗笠上渗下来的雨水落在脸上，刺骨的冰寒立刻把她拉回了现实——突击队已经急行军了2天2夜，终于抢在部落军队前面到达了四风谷口，她的任务是对部落军队发起突袭，不惜一切代价拖慢他们行进的脚步。孤军深入，早已犯了兵家大忌，且自己的对手是号称十万大军、由莱斯托克统帅的部落主战部队，自己这支不足百人的小分队显得有些以卵击石，不自量力了——不过，战争不就是这样么？想到这，她把攥在手中的匕首插进靴子，随后一跃而起，紧了紧松松垮垮的拳套。

"集合队伍，出发。"

泊修警惕地张望着道路两边高耸入云的山峰，脚下的道路仅能容几个人并排通过，密集的雨点打在两边的灌木丛上，发出沙沙的声响，行军的脚步声在树林里显得格外大。前面就是锦绣谷口，穿过去之后便能看见寇魔古寺，这一路似乎显得过于顺利了。根据截获的情报来看，联盟主力部队尚在百里之外，可是，那群难缠的人类就这么心甘情愿地让部落占领这里？泊修心里的疑惑越来越重。

"戒备！"泊修高喊一声，快马赶到莱斯托克跟前。

"这的确是个打埋伏的好地方，可是，敌军主力未到，有谁够胆偷袭我？"莱斯托克从霜狼背上跳下来，将弓箭握在手里，小心翼翼的观望着附近的地形。

"是的，那帮渣滓应该不会放过这个好时机，这可是通往寇魔古寺最后的机会了！"泊修望着长龙一般的队伍，心里的不安越来越强烈，他似乎已经嗅到了杀戮的血腥气。

"根据目前的情况来看，我建议……"

"啊……"巨魔士兵尖利的叫喊声在夜空中显得那么突兀，紧接着便有更多的士兵猝不及防地倒在了地上。照明弹腾空而起，士兵们匆匆扫视了一眼两边山坡上敌人的方位，便纷纷抢占有利地形阻挡突袭，可是从从头顶上落下来的箭雨依旧像长了眼睛一样扎进自己心窝。

"渣滓们，死期到了！"莱斯托克的狂吼炸雷一般响彻山谷，射出的连珠箭准确无误地击中了埋伏在山坡上的联盟偷袭者。士兵们没有慌乱，所有的猎人和法师以战车和树木为屏障，展开反击，利箭和火球呼啸着杀入敌阵。部落大军虽无地利，但人数上的优势还是逐渐显现了出来。

"下去，跟他们搅在一起！"泊云眼看战友们纷纷中箭从山坡上跌落，立即想拼死一搏。士兵们早已明白，这次任务有去无回，便都不语，只是默默地戴好黑色面罩，从隐蔽处腾空而起，准备做最后的一搏。

泊修叹一口气，从贴身口袋里取出青铜面具，扣在了脸上。泊修单手舞一柄禅杖，或刺或挑，但面对的敌人异常地顽强，不仅战斗力强悍，闪转腾挪俨然俱是高手，而且他们似乎并不刻意杀死敌人，重伤之后即收手转火下一个。泊修扫视了一下战场，当他看见被烧毁的战车堵在了路中间时，他顿时明白了这群人的企图。

泊修凝聚真气，单手一挥，强大的爆裂波将周围的敌人冲击得东倒西歪，他趁机跳出重围，朝站在树桩上疯狂射击的莱斯托克奔去。

“中计了！老兄！联盟是想拖延我们的时间！再纠缠下去敌军主力就到了！请速率军先行，我带卫队拦住他们。”

“这群杂种！记得活着来见我！我的兄弟！”莱斯托克猛然醒悟，立即大呼一声，众人不再恋战，且战且转。

“兄弟们，属于我们的时刻到了！”

泊修大喊一声，右手猛然弯曲，隔空劲顿时迸发，还想追逐莱斯托克的刺客立即感受到了分筋错骨之痛，不得不停下了脚步。不待他们转身，泊修轻舒猿臂腾空而起，翔龙在天之技早已烂熟于胸，等他重重地砸在地面上时，周围敌人的脚步变得踉跄。卫队的百余名士兵立刻冲入敌阵，开始捉对厮杀。泊修的卫队绝大多数是熊猫人武僧，还有少部分以刺杀著称的被遗忘者，并以凶悍嗜血的兽人战士为补充，近身格斗能力不逊于任何一支小股部队。

这场势均力敌的战役进行得极其残酷，双方的熊猫人武僧交替施放着碧玉疾风和真气风暴，所到之处皮开肉绽，要不是他们身上醒目的联盟与部落徽记，又有谁能分辨出这自相残杀的种族到底是哪一派阵营？由于彼此对各自所学了然于胸，以至于对手招式未发，自己便知晓了破解之法，互相熟悉的程度俨然是一对兄弟。短时间谁也不能占得上风。相比之下，那些人类与兽人的争斗、被遗忘者与暗夜精灵的厮杀就显得过于容易，待寻得一个破绽便痛下杀手。随着时间沙漏的流逝，战场上的对阵双方似乎只剩下熊猫人了，这似乎又是一出内讧一般的悲剧。

“还想追大部队？”泊修冷哼一声，高速冲向那越过烧毁的战车，向前方奔去的身影。

“你的死期到了！”话音未落，泊修的扫堂腿风一般像前方席卷而去，那人头也未回，只一个地滚翻便化解了危险。未等敌人站稳身形，泊修的禅杖便砸了过去，那人身形一矮，也举起禅杖招架。只听“砰”的一声，泊修虎口发麻，而对手显然吃劲不住，禅杖当啷一声滚落在地。泊修精神一震，凝聚真气再度打出贯日击，两人战作一团。如同所有的熊猫人武僧一样，他们两个人也如同相识多年的朋友在切磋武艺，虽然泊修比敌人少一只手，但依靠充沛的体力和高超的战斗技巧丝毫不落下风。攻的一方气势凌厉，守的一方沉稳细密，而双方之间的攻守转换如同车轮般迅速。渐渐地，黑面人似有些体力不支，脚步稍乱。泊修瞅准时机，变掌为拳，凝聚全身真气向对方胸膛打出致命一击。

泊修没有料到的是，敌人迅速从靴子里抽出一把匕首横在了胸前，电光石火之间，泊修立即侧身，旋转着绕过了那柄闪耀着死亡光芒的匕首。然而，巨大的冲劲并没有完全卸去，泊修不由自主的倒退了几步，敌人必然不会放过这个机会，一转身逼上前来，匕首便深深刺进了泊修心窝。

啊，原来是故意卖个破绽，我怎么连欲擒故纵的道理都忘记了？可惜了。泊修苦笑一下，喉头一甜，喷出一口鲜血，敌人紧接着刷的一下拔出了匕首，喘不过气的疼痛排山倒海的袭来。

“我回家了，亲人！”

泊修此时想起了死在自己手下的第一个族人，只有到死的那一刻他才明白了这句话 的真实含义，是的，我该回家了。

扑通一声，泊修伟岸的身躯倒在地上。刚刚侥幸得胜的熊猫人喘了口气，回味着那独臂敌人临死前说的那句话。略有些疑惑的捡起自己的禅杖，哗的一下挑下了泊修的青铜面具。

“是她杀了指挥官！”

泊修卫队的勇士们看见自己的指挥官倒在了血泊里，而杀死他的凶手居然还坐在身边，手拿一把血淋淋的匕首！红眼的熊猫人勇士们呐喊着挥舞兵器冲了过来，数十把刀剑齐刷刷地刺进敌人的身体，又猛力的抽了出来，敌人连叫都没叫一声，扑通一声扑在泊修身上，死去了。

“我愿加入联盟，缔造新的传奇！”

“我愿加入部落，做一个真正的男人！”

“我只愿跟随强者！”

年轻人满脸通红，血管里的豪情壮志澎湃激荡。

当五晨寺大殿又响起一群志在四方的年轻人嘈杂的呼喊时，迷踪岛的春天又到了。今年岛上的桃花开得异常灿烂，红花绿叶之间依旧有鸟儿欢快的歌唱，也有猢狲顽皮的跳跃。春风拂过，落英缤纷。翠色欲流的地上点缀着或紫或红的小花，一直延伸到靠近路边的水井旁。拱桥旁边新修了一个小小的亭子，红柱蓝瓦，檐角上翘，顽皮的日光顺着光滑的瓦片跌落在水面上，吓得蹲坐在莲叶上的青蛙忙不迭地跳下了水。清风吹皱水面，送来了挂在大殿四周风铃清脆的响声，也送来了远处游吟诗人不知所云的歌曲，如泣如诉：

十年手足情意长，岁相仿、好儿郎。一朝离乡，回家路太长。护国安邦除奸恶，互相攻，刀剑忙。

醉倚禅杖忽还乡，梦一场、心却凉。戎马倥偬，暗自念兄长。只待沙场魂归处，迷踪岛，见高堂。P

编辑部的故事

新人报到

海参崴渔夫，距离黑带永远差六段的男人！

林晓：当年大软编辑部十七八个人里愣找不到一个专业学新闻的，尽管大家学历都够了大本线，但大家在大学里学的是汽车、铁路编组、教育、历史、法律……林林总总，五花八门。现在，我们的队伍里，居然有一个学考古的！那就是评游析道的编辑海参崴渔夫同志！以考古的学术眼光来看待游戏，不错，我觉得他有前途！

海参崴渔夫：汗，林晓姐姐你不要太激动了，其实这个专业也很平常的……

林晓：哦，我对考古有一种很好奇很敬畏的感觉。以后有这方面的问题向你请教。

海参崴渔夫：这个嘛，本欲献身考古，因刨土技术不及盗墓犯罪分子，这才一怒转行投身新闻事业！

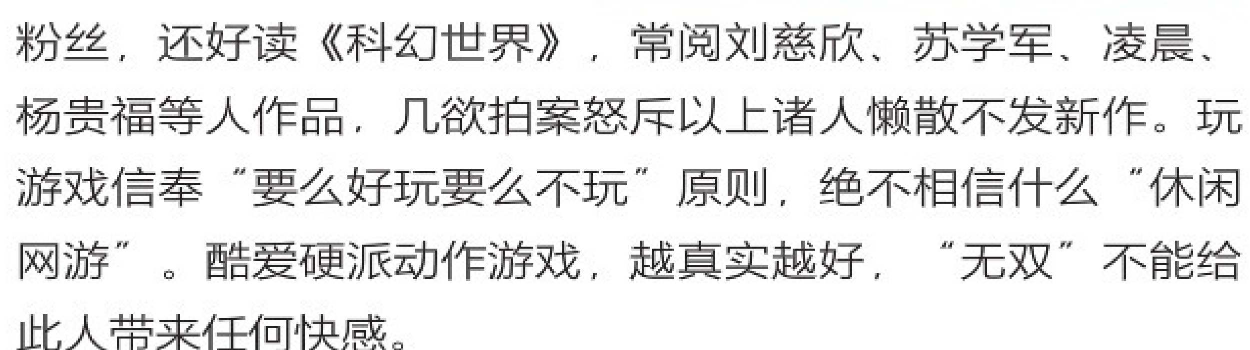
林晓：听着怎么那么不真实……

海参崴渔夫：其实我大四就开始在南京日报《周末》报社实习，一待就是8个月……直到本科毕业。我喜欢游戏，到大软来，完完全全是出于爱啊！

大软的工作时间设置很人性化，我又在附近租了间房子，现在不用每天挤公交车了，而且睡眠时间很有保证。这是一种非常符合西方马克思主义理论的生活方式，所以我食欲旺盛了，心情舒畅了，体重增长了，就连多巴胺分泌也正常了。现在除了一心上进干工作还真没太多其他念头……哎，哎你们别走啊，别不信啊，我自己都被自己感动哭了。



很有爱心的海参崴渔夫自然是《大众软件》的粉丝，还好读《科幻世界》，常阅刘慈欣、苏学军、凌晨、杨贵福等人作品，几欲拍案怒斥以上诸人懒散不发新作。玩游戏信奉“要么好玩要么不玩”原则，绝不相信什么“休闲网游”。酷爱硬派动作游戏，越真实越好，“无双”不能给此人带来任何快感。



成功学家谆谆教导“千万不要让爱好成为你的工作”，现在深以为然——因为你不得不培养一个新爱好，比如剑道，比如写小说什么的……

Joker：这个家伙绝对是编辑部内的又一朵奇葩，时常给我念叨着要在编辑部内挂一个沙袋每天练习空手道！



本期攻略竟然是《变形金刚》！！这货还推出游戏了是么？想当然上幼儿园的时候，家附近的小朋友都会买这个系列的“洋画”来玩，记忆中动画片里每个人物都有“血槽”，汽车人擎天柱和霸天虎威震天的生命力当然都是最高的，善与恶、正义与邪恶就是在那个时候建立起来的，怀念啊！

网友 专心打野

Joker：这位读者提到了自己的童年往事，一不小心可就暴露了年龄啦！当我们在长大之后重温这些儿时的经典，除了享受满满的回忆以外，更要珍惜如今的美好生活。有那么一天，当我们老得哪里也去不了的时候，留下更多的都是快乐、幸福的记忆。

你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。





大软微博话题

新的一年已经到来，地球没有毁灭，因为捧着杂志的您就是见证者。前段时间网上又爆出了发现玛雅末日预言向后推迟了7000年的消息，各位权当一笑吧。2013年，小编在仍旧守在微博这边，等着您，您，还有您 @大众软件果然棒，一起聊天，一同前行。我们的微博地址是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，等着大家呦！

本期应用话题： #大软话题#PDF文档标准至今已走过了20个年头，虽然在办公和专业领域早已使用广泛，但绝大部分用户都是将其当作“照片”来使用，相关软件的各方面功能也无法与微软Office工具媲美。然而PDF真的就没有用武之地吗？PDF在你的工作、学习和生活中带给你怎样的使用感受？用它做什么？又是如何使用PDF文档呢？

大洋之彼： 是神器，无论是文字处理还是图文结合，都很舒服，门槛不高。可在电子书方面发挥第二春！

谭兴邦： 个人来讲只能说用于打开.pdf的文件时用了，编辑从来都是用“微软 Office”。

周礼斌： PDF乃工作利器，这个用过的都知道，不需解释。平时用 PDF 可以把一系列照片串起来，并附上评注等，比Office要简便容易，而且图片质量高，排版容易，共享也很简单。其他用途一下想不起来了。

SS： 从来不用，然后需要的时候使用Foxitreader进行浏览。



开三： PDF 就单位用，放大可以不失真，这个唯一坚持用的原因。

JoshVietti: 感觉用手机看盗版图书的时候比PPT流畅多了……

混吃等死一辈子： 文献……还用说嘛，出版标准。

songsongxc: 网上有好些扫图都是PDF格式，由此接触了PDF，不过感觉这种形式相当微妙呢，能阅读出Word的味道，又能放大张的图片进去。

晨风_QQ: 国内基本是当成防止别人修改用的文件格式用的。

六口出头： 现在大学老师的课件都是PDF了。

萧小石石： 老师所讲的个人简历神器，他不会因为版本不一样而导致内容丢失/错位。一个Word，一个PDF，你的明智之选！

被包养的世界： 期待Acrobat XI的PDF文档编辑功能吧。

Majirefy: 用iPad看课件、注释什么的非常有用！

merlinpinkst: 使用感受是，经常有公关、媒介表示没有PDF阅读工具，“PDF是啥？能吃吗？您能转图给我么亲？”PDF是只属于平媒的传说呀！

大众软件果然棒： 虽然PDF文档在一些专业领域所向披靡，但它的竞争对手——微软公司的XPS格式也不能忽视，尤其是它与Windows操作系统的紧密配合。不过一个较为完善的出版标准很难在短时期被取代，而且PDF也在不断进步，将带给更多用户更佳的使用体验。

本期游戏话题： #大软话题#大家还记得鹰头马么？这只带给大家欢乐的“神兽”今年也已经是第十年了哦！诸如“爹妈卖血奸商笑”这样经典的奖项你还记得多少呢？哪些获奖游戏你也深深认同呢？今年的游戏你认为有哪些是值得入选的？你想到了什么有趣的奖项名称呢？来这里畅所欲言吧！

滚动的油馕： 强烈要求发船票，PS：年年看鹰头马都是冲着主持串词来的！

正经的小狼： 这个怎么会忘！今年的鹰头马要是还发船票赶紧给我一张！

torry黑萌传教士： “年度坑爹奖”如何？

高阳Gao： 记得有一年是《无冬之夜2》吧？

Altair_NT墨迹： 《刺客信条3》和《光环4》必须是年度良心厂商良心作！

SogoVegeta_Solitary： 鹰头马已经是第十年了？！我记得当年第一期鹰头马，还是白色的底版，然后鹰头马在篇幅中间。



拆十四不是吃十四： 期待《无敌破坏王》能有一席之地！哈哈我是不是有些痴心妄想了？

曼尼大神信徒： “爹妈卖血奸商笑”，这个奖最有印象。

小六： 这货难道还有个兄弟？没关系，我们相信8神经，就当每年年底打打牙祭！说到奖项，来个“末日明星”奖怎么样？要不然“玛雅神级坑爹预言之坑死你不偿命十大游戏”？

GHOST： 可以来个最佳怒删奖……

张琦： 每年年底它都要打一次酱油……

饼子： 今年的大作好像没去年多呀！来个“最守秘密奖”给GTA5怎么样？

噬月玄帝： 该死的鹰头马，就像去年的，我想炖了它//张驰：去年不都兜售假船票了么，还敢来？

周礼斌： 大部分鹰头马的奖项和我的个人感觉差不多，评得也有理有据，只是最近几届貌似楼都有点歪……话说“爹妈卖血奸商笑奖”这名称是谁想的啊，当年笑了我半天。今年目测今年可改为“骚年卖肾厂商笑奖”。今年的“老滚5”是绝对的重量级大作啊，当然还有悲剧的D3，以及《火炬之光2》《刺客信条3》，貌似都是续作？

大众软件果然棒： 大家对这只已经屹立大软编辑部10年、每年年末都忍不住跳出来被众小编或奚落或威胁的奇幻生物是如此有爱啊。看过了上期的杂志，各位对今年的各个奖项满意么？对明年的大奖有什么期待么？这只鹰头马一定不会让你们失望的！

林晓在线

林晓：2012，终究会过去，地球依然旋转，太阳每天升起，少年奋进，中年担当重任，老年总结经验教训带好下一代，人人都生气勃勃，对未来充满信心与希望，这才是好的开始，美丽的人生。2012，大软也有很多变化，几张新面孔，许多新思路，给我这样的“老人”不少启发呢。

哦，对了，展望新年之际，还要总结下旧年的作为。就以一组漫画总结我的2012吧。



■漫画作者/Nlnia

幸福快乐的一家人

■软粉 开三

小家伙刚一年级，小学里每周会有一个与父母合作的活动或者兴趣创作，怎么也想不出有什么好的点子，后来一想小家伙玩NDS上的《超级马里奥》很有天分，之前也和小家伙一起画过几个关于马里奥的图！所以设想了一个《新超级马里奥》第一关卡的场景图，马里奥是吃了大蘑菇狂奔状态的！

由于纸张不够长，第一关卡缩掉了好多内容！小家伙喜欢动，做什么需要合作一起来，所以这次画个画，本来设想是第一关卡的全部场景图，结果因为纸张长度关系，只能割爱了。大概花了50分钟完成吧！我已经老了，但心态老年轻呢，哈哈！

附上创作过程的照片！

之前画了个《超级马里奥》的场景图，感觉不错，全家兴致盎然。于是夫人购买纸张道具，我和儿子画画，其实我负责素描，全家涂鸦是一起上的。话不多说上整个创作的过程这次比上次花的时间多了点，到了后面，我的老腰啊！做事兴趣是支撑的第一关键啊！

你知道里面几个漫画人物？

软粉评论

没事玩敏感： 想到大软有期话题就是陪孩子玩游戏，看到开三叔这个帖子一种莫名的感动。

醉倚斜栏： 不知道是有限的瞬间还是生活的常态。如是后者，难得，可贵。如今的孩子苦啊，因为爹妈比成绩。这般的幸福，难得一见呢。

kirbymoon： 我小时候要是有这实力就好了。为下一代鼓掌！

resfranklin： 三哥孩子都这么大了……

xmengke06： 很多大家熟悉的人物。一定要生儿子……默念一百遍！

人人喂我： 你儿子认识葫芦娃，不简单啊！

楚若颜： 哎呦，你家宝贝儿太有爱了哈！PS：“蕾紫”是会带坏小孩的！

Joker： 老朋友开三已经是一个小游戏迷的父亲了，这种亲子互动的氛围是多么的和谐啊。合理引导孩子的兴趣爱好，而不把游戏作为洪水猛兽一般，加强与孩子的交流，在这种环境成长起来的孩子如何能不幸福呢？我们由衷地祝福这幸福快乐的一家吧。



热门游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	使命召唤——黑色行动Ⅱ	2516
2	刺客信条Ⅲ	2473
3	极品飞车——最高通缉	2380
4	仙剑奇侠传五	2251
5	NBA2K13	2209
6	杀手——赦免	2167
7	职业进化足球2013	1936
8	火炬之光Ⅱ	1829
9	三国志12	1815
10	无主之地2	1733

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年12月

编辑点评：随着大作潮的来临，玩家对单机游戏的关注增加了新的热点。《黑色行动Ⅱ》相较于前作良好的改进，使得这一FPS明星系列的最新作品获得了大多数玩家的认可。《刺客信条Ⅲ》继续演绎刺客联盟与圣殿骑士为了各自的信念而争斗不休，在剧情内容上可圈可点，给玩家以思考的空间。而由光头条码大叔主演的第5代《杀手》，也同样是来势汹汹。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	魔兽世界	2260
2	英雄联盟	2134
3	剑侠情缘网络版叁	2046
4	时空裂痕	2013
5	洛奇英雄传	1938
6	坦克世界	1877
7	九阴真经	1725
8	龙之谷	1701
9	剑灵	1657
10	斗战神	1573

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年12月

编辑点评：本期《魔兽世界》依然占据榜首，经典的地位难以撼动。另一方面我们也注意到了一款来自俄罗斯的对战网游——《坦克世界》受到越来越多玩家的关注，就连我身边的某些"艾泽拉斯的勇士"现在也放下了法杖丢下了坐骑，转战到"坦克世界"中跟人对射去了。据说"同一服务器最多在线人数"的吉尼斯世界纪录就是《坦克世界》创造的。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	耻辱	Dishonored
2	无主之地2	Borderlands 2
3	火炬之光Ⅱ	Torchlight II
4	使命召唤——黑色行动Ⅱ	Call of Duty：Black Ops II
5	骑士——中世纪战争	Chivalry：Medieval Warfare
6	巫师——国王刺客加强版	The Witcher：Assassins of Kings
7	蝙蝠侠——阿卡姆之城年度版	Batman：Arkham City
8	反恐精英——全球攻势	Counter-Strike：Global Offensive
9	孤岛惊魂3	Far Cry 3
10	文明V——众神与国王	Civilization V：Gods & Kings

数据来源：Steam·2012年12月2日

编辑点评：《耻辱》荣登销量榜首绝非偶然，其制作者Arkane Studios早已是十足的业界老兵，此前曾制作出《魔法门之黑暗弥赛亚》《生化震撼2》等脍炙人口的作品，如今这家法国工作室再度凭借《耻辱》显示了其在蒸汽朋克、隐密冒险，以及角色扮等方面的天分。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	剑灵	MMORPG
3	FIFA OL2	SPT
4	突袭OL	FPS
5	暗黑破坏神3	ARPG
6	天堂	MMORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	地下城与勇士	MMORPG
9	冒险岛	MMORPG
10	我们的村落	ARC

数据来源：Gamenote·2012年12月3日

编辑点评：虽然作为AOS杰出代表的《英雄联盟》依然稳固地占据了韩国网游排行榜的首席，但从全榜总体来看，MMORPG类网游仍占半壁江山，再加上从单机游戏华丽变身为网游的动作RPG《暗黑破坏神3》，足以表现出韩国玩家同中国玩家一样更喜欢在角色扮演中寻求游戏的乐趣。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	宫爆老奶奶	光辉之城——曙光
2	宠物猎人G	亡命威龙——狂热
3	水果忍者	御龙战记
4	植物大战僵尸	火药猴
5	小鳄鱼爱洗澡	狂野飚车7——热度
6	忍者公司	模拟人生——中世纪
7	现代战争4——决战时刻	博雅国际麻将
8	消除之星	微部落
9	超能精灵	博雅斗地主
10	像素射击	铁路迷宫

数据来源：App Annie·2012年12月10日

编辑点评：《宫爆老奶奶》成为本期最受欢迎的老奶奶，她是由国内游戏团队Bluefir Media制作的一款休闲动作游戏。这位戴着大大的博士镜，穿着超短裙，身手依然矫健的老奶奶，在玩家借助重力感应的操纵下，面对死神使出各种技能、各种闪避，给玩家带来十足的爽快感。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	水果忍者免费版	火柴人涂鸦/画个火柴人
2	神庙逃亡	被错过的天堂
3	捕鱼达人2	愤怒的小鸟：星球大战
4	植物大战僵尸	灵异阴阳录
5	会说话的汤姆猫2	小小部队
6	神庙逃亡：勇气	超级救火队
7	单机斗地主	全球疫情
8	地铁狂奔	植物战争
9	小鳄鱼爱洗澡	真菌世界
10	小小部队	泽诺尼亚传奇5

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2012年12月

编辑点评：本期最热门的"火柴人"是一款简单而又自由的互动益智冒险游戏，游戏从创意（可以随意画主角，比如画成草泥马或者菊花），到游戏性上都可圈可点，玩家只要具备幼儿园简笔画的水平就可以轻松上手，游戏的主要需求就是玩家无尽的想像力，想像力越强游戏就越好玩。



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.
2013★ChinaJoy
COVER COSER
封面大赛先锋来袭
时间：2013年1月11日-4月26日
封面大赛活动专区：2013cjcc.chinajoy.net
“CJCosplay嘉年华”
更多详情一扫便知
板块划分
个人赛
社团赛
静态电影
幕后精英
摄影达人
首席平面协办媒体
首席网络协办媒体
腾讯动漫
特邀评委团（排名不分前后）
TEL：010-521659355
FAX：010-87732633
E-mail：jixun@howellexpo.com
新浪微博 http://e.weibo.com/chinajoycosplay
腾讯微博 http://e.t.qq.com/ChinaJoyCosplay

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0% 特别策划 75%
专题企划 100% 评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY



南方游戏周刊



强档攻略



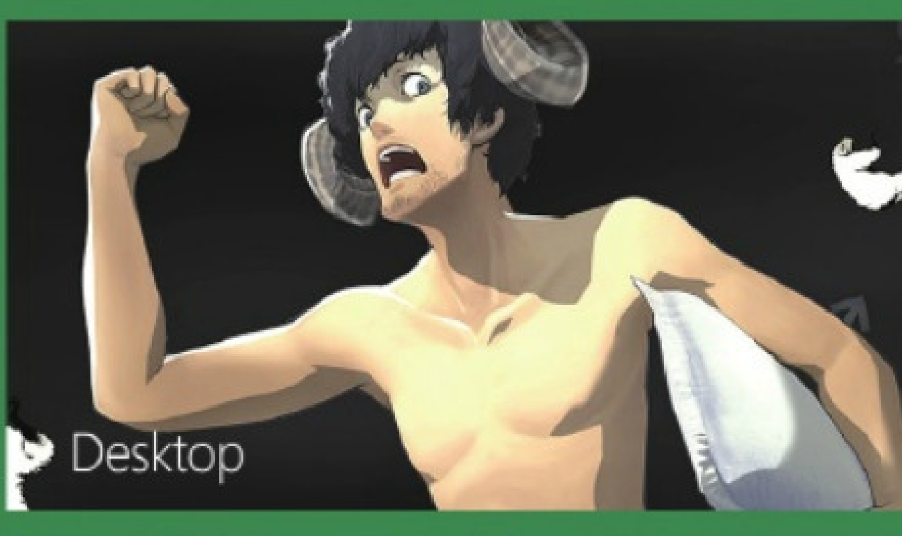
评测室



评测样品



放松



Desktop



抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑





写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
~~定价：¥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/N